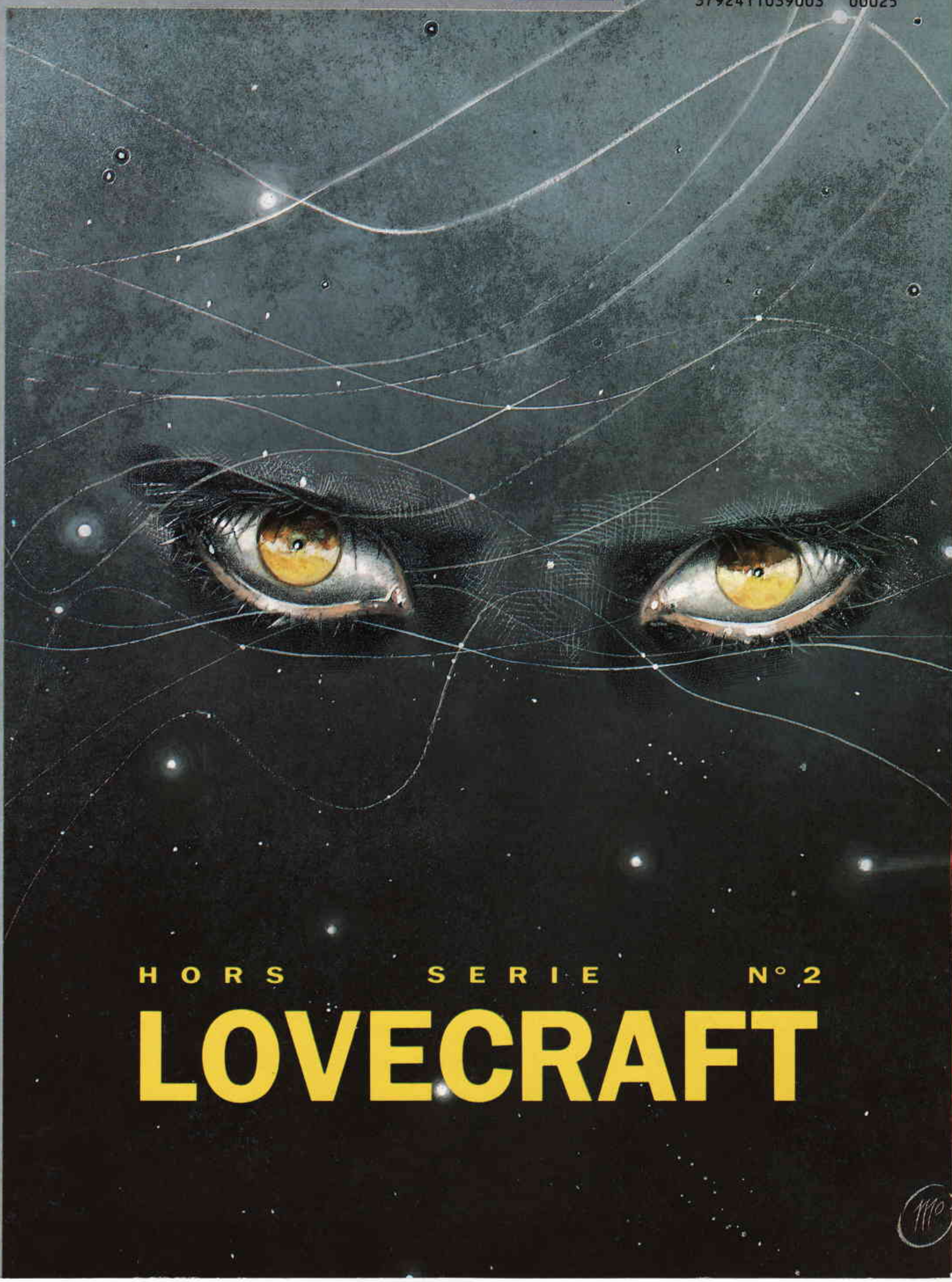
GRAAL

Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire

ISSN : 0988 7997

M 2411 - 2 H - 39,00 F-RD

Scénarios : Appel de Cthulhu - Concours



HORS SERIE N° 2

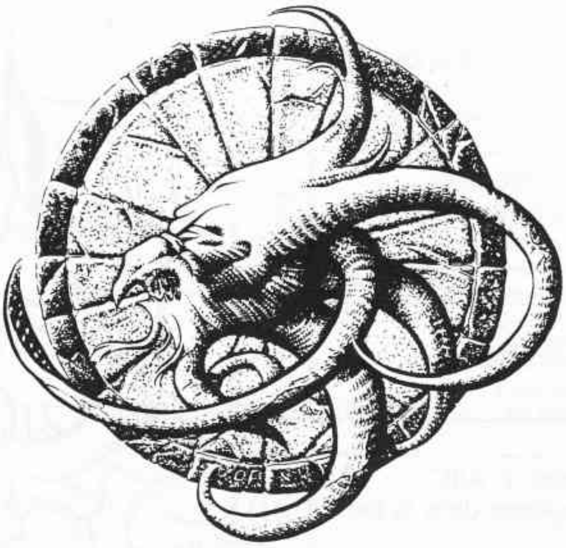
LOVECRAFT

GRAAL • Hors - Série n° 2



LOVECRAFT

L'Appel de Cthulhu



Premier semestre 1989

SOMMAIRE

• **Je m'appelle Howards Phillips Lovecraft** Une biographie et une analyse de l'écrivain. *Laurent Prevost - Claude Oiletier*	6
• **La bibliothèque Lovecraftienne** Tous les ouvrages du Maitre. *Rémi Bachelet*	10
• **Le terrible vieillard** Une nouvelle très peu connue de Lovecraft. *H. P. Lovecraft*	14
• **Au-delà des apparences** Quelques clarifications sur Lovecraft. *Sarah T.*	16
• **TEST:** Etes-vous Lovecraftien ? Testez votre connaissance de Lovecraft *Laurent Prevost*	18
• **Le masque et la plume** Comment jouer dans le style des romans *Julien Marcely*	20
• **Les rébus fous**. Jeu Cinq rébus abominables *Laurent Prevost - Francis Pacherie*	26
• **CONCOURS** Jeux Descartes, GRAAL Des questions et des prix.	28
• **Les extensions pour Cthulhu** Les modules et les suppléments distribués par Jeux Descartes.	30
• **L'hypnose**. Aide de Jeu et scénario Une compétence pour vos personnages *Didier Kirszenberg*	34
• **Mots croisés**. Jeu Une grille cthulhoide à compléter *Laurent Prevost*	38
• **Magie et Sorcellerie dans l' AdC** Une étude des rituels magiques dans le jeu. *Jean Marc Zanineti*	40



• **Le Necronomicon** Une étrange enquête *Michel Rodriguez*	44
• **Les oubliés**. Scénario Une enquête au Canada de nos jours. *Michel Rodriguez*	48
• **La maison de vos personnages.** Une réédition des plans d'une superbe villa. *Francis Pacherie*	56
• **Les voitures de vos personnages** Quelques exemples de véhicules. *Francis Pacherie, Sarah T.*	60
• **Les figurines pour l'Appel de Cthulhu** Toute la gamme Grenadier, monstres et investigateurs.	64
• **Houdini** scénario Une aventure hors du commun *Vincent Glaza*	70
• **Un officier et un gentleman** Deux nouveaux types de personnages. *Sam Lectus*	72
• **Voyage dans l'espace Rêve** Plongez dans l'irréel. *Sarah T.*	76
• **Spectres en stock** Les créatures de l'inconnu. *Sam Lectus*	82
• **La solution ultime.** **Scénario** Une mission contre les forces SS en 1944. *Frédéric Lascombe, Jean Charles Vidal*	86
• **Votre participation à GRAAL** Faites connaitre votre point de vue et vos souhaits.	97
• **Solution des Jeux** Les réponses aux jeux de ce numéro (rébus, mots croisés, test).	98

EDITO

*Le Hors Série n° **1** de **GRAAL** sur Tolkien suscita un courrier volumineux. Vous nous avez fait connaitre votre plaisir à lire cent pages sur un seul sujet.*

Nous avons également reçu de nombreux commentaires ainsi que vos souhaits concernant le suivant.

*Après avoir réalisé le compte des voix exprimées, nous avons découvert que les fans de Lovecraft se montraient majoritaires et désiraient que nous consacrions notre Hors Série n°**2** à ce maitre du fantastique.*

Voilà qui est fait....

F. P.

GRAAL *Le mensuel des jeux de l'Imaginaire*
Hors Serie N°2 Premier semestre 1989. Publié par Socomer *Editions*, S.a.r.l. au capital de 50.000 F, 35 rue Simart 75018 Paris. Tel: 42 59 62 20.
Distribution: NMPP. **Photogravure**: Des Plantes, Emulsions 88. **Impression**: Berger Levrault. **Dépot légal** : mai 1989. **Commission paritaire**: 69630
Directeur de publication: Alain Richard. **Directeur Adjoint**: Didier Jacobée. **Rédacteur en chef**: Francis Pacherie. **Rédactrice en chef adjointe**: Sarah Triplet. **Maquette**: Olivier Massebeuf, Francis Pacherie. **Soutien moral**: Marion DenHollander.
Illustrateurs: Olivier Massebeuf, Philippe Jouan, Olivier Frot, Rekaius, Philippe Masson, Francis Pacherie.
Couverture: Olivier Massebeuf.
Les autres illustrations sont tirées des extensions pour "l'Appel de Cthulhu" suivantes: "La malédiction des Cthoniens", "Le guide des années folles", "Les monstres de Cthulhu".
avec la gracieuse permission de Jeux Descartes.
L'Appel de Cthulhu est édité par Chaosium-Jeux Descartes.


CHARLES BAUDELAI
POE
DAGON
CTHULHU
STORY OF NECRONOMICON
NIGHTOCEAN
OF 89

JE M'APPELLE HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT

"Much that I have written, I have dreamed"

Ma biographie

Je suis né le 20 aout 1890 à Providence, Rhode Island, Nouvelle Angleterre, Etats Unis. Je suis le fils de Winthrop Scott Lovecraft et de Sarah Susan (Phillips), tous deux d'origine anglaise.

Mon père exerce le métier de voyageur de commerce, s'absente régulièrement et néglige mon éducation. Trois ans après ma naissance, il entre en hopital psychiatrique souffrant de troubles mentaux. Il y meurt en 1898 atteint de parésie (stade ultime de la syphilis).

Ma mère possède une certaine distinction, mais se montre également névrosée. Trop choyée par sa famille, elle n'est guère préparée aux responsabilités. Elle décide de me mettre à l'abri des tracas de la vie quotidienne.

Je passe mon enfance à Providence, dans un cadre restreint. Je me rend également à Auburndale, Massachusetts chez la poétesse Louise Imogen Guiney, une proche amie de ma mère. Pour les vacances, je vais à Dudley, Massachusetts. Je découvre alors la nature qui éveille mon sens fantastique.

Très vite, je marque ma différence. A deux ans j'apprend l'alphabet. A quatre ans je lis couramment. A six ans j'étudie les mythologies de l'antiquité et je me proclame agnostique et paien ! Je fais mes études à Hope High School, mais je me montre autoditacte avant tout.

Trés gâté et protégé par mon entourage, je suis très tôt isolé de la réalité. Je me se sens différent des jeunes de mon âge et préfère la société des adultes. Je me replie dans la bibliothèque de mon grand père et y découvre l'astronomie, la géographie et la chimie.

Je commence alors à concevoir un monde à part. Je cherche à donner une forme concrète à mon univers imaginaire par le biais de l'écriture (c'est la démarche de "Démons et Merveilles").

Dès l'age de sept ans j'entreprends d'écrire des poèmes et quelques textes scientifiques. Mes héros se nomment Sherlock Holmes et Nick Carter. A treize ans je fonde "The Providence private eyes agency", l'agence des détectives de Providence. A la même époque j'écris mes premières histoires fantastiques: "The beast in the Cave" qui seront éditées en 1918. Je m'occupe ensuite d'un fanzine "The Rhode Island Journal of Astronomy". A seize ans, je publie tous les mois dans le "Tribune" de Providence un article sur les phénomènes astronomiques. Je poursuis normalement mes études. Malheureusement ma santé fragile ne me permet pas d'entrer à l'Université.

En 1914, j'adhère à "l'United Amateur Press Association". J'y fais la connaissance d'amis et de nombreux correspondants. En 1916, "The United Amateur" publie mon histoire "The Alchimist", écrite huit ans plus tôt. La même année, "The beast" parait dans "The Vaggrant", le magazine de W.P. Cook. C'est alors que je me mets vraiment à écrire des contes fantastiques.

Cependant le destin ne m'est guère favorable. En 1919 ma mère intègre le "Butler Hospital". Elle présente des troubles psychiatriques graves. Elle souffre à son tour de la syphilis. Elle meurt en mai 1921.



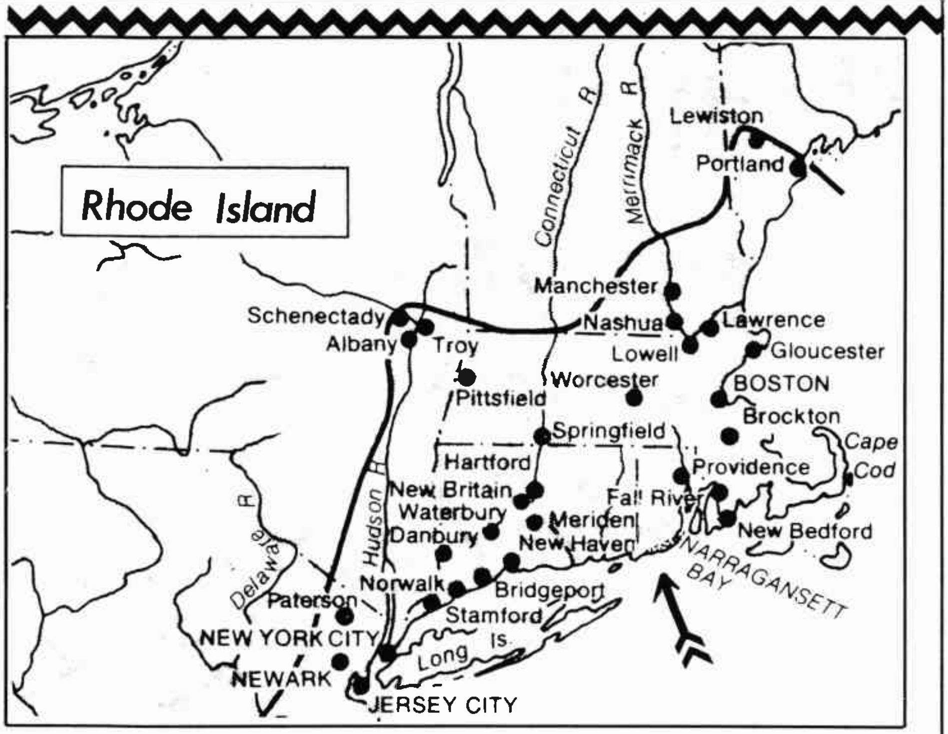
Lovecraft enfant

Je continue mon oeuvre. "Dagon" parait dans le numéro d'octobre 1923 du célèbre magazine "Weird Tales". A partir de 1924 je deviens un collaborateur régulier de cette revue et travaille également pour "Astounding Stories" et "Amazing Stories". Parallèlement je "revise" les écrits d'autres personnes. Je deviens le "nègre" du prestidigitateur Houdini, pour lequel je mets en forme "Prisonnier des Pharaons" en 1924.

En 1923 j'entreprends mon premier voyage à New York. Là se tiennent les réunions du Kalem Club, l'un des premiers cercles de fans du fantastique. Je rencontre ensuite Sonia Greene, une femme d'affaires membre de l'United Amateur Press Association. Je "corrige" deux de ses textes dont "Le Monstre Invisible". Je l'épouse en mars 1924. L'idyle dure peu car nos deux tempèraments s'opposent trop. Nous divorçons deux années plus tard.

A cause de cet échec sentimental et de mon aversion pour la vie de New York, je regagne Providence et n'en sortirai plus. Je me consacre exclusivement à mes écrits. Je travaille la nuit et dors le jour. Ma santé s'aggrave peu à peu. En 1936 je fais mention dans une lettre d'infirmités désagréables. Hospitalisé au Jane Brown Memorial Hospital, j'y décède le 15 mars 1937 d'un cancer de l'intestin compliqué d'une maladie de Bright.

Je suis enterré trois jours plus tard dans la concession de mon grand père au cimetière de Swan Point. Mon nom figure sur le monument central, mais aucune pierre tombale n'indique l'emplacement de ma sépulture.



Une petite analyse de Lovecraft

H.P.L. grandit dans un cadre très particulier. Sa jeunesse fut dominée par une influence féminine prépondérante. Sa mère et ses deux tantes l'éduquèrent et le choyèrent. Seule présence masculine: son grand-père, Whipple V. Phillips. Cet homme lui racontait des histoires d'horreur et fantastiques et surtout lui ouvrit sa vaste bibliothèque. Ce personnage fut clairement nommé dans "Démons et merveilles".

De façon plus générale, Lovecraft se sentit tout le long de son existence plus "Anglais" qu'Américain. Il se déclarait homme du XVIIIe siècle, rejetant ce XXe siècle qui ne l'intèressait pas.

Sa vie fut marquée par les difficultés matérielles. A la mort de son grand père en 1904, la famille quitta la maison d'Angel Street pour s'installer au 10 Barnes Street, moins luxueux. Il se rendit compte très vite qu'il ne pourait gagner beaucoup d'argent. Il se restreignit constamment et vécu le plus souvent avec 15 dollars par semaine.

De tendance **misanthrope**, Lovecraft finit sa vie reclu dans Providence. Il ne travaillait plus qu'à la lumière électrique, ses volets fermés. Une autre caractéristique de l'écrivain était son aversion de la mer et du froid. Il ne se déplaçait jamais l'hiver. Il se montrait très sensible aux températures inférieures à 20° et ne supportait plus une atmosphère inférieure à 30° vers la fin de sa vie. L'été pourtant, il adorait se promener la nuit dans les rues de Providence jadis fréquentées par Edgar Poe.

Il entretenait des correspondances épistolaires avec plus d'une centaine de personnes et affectionnait tout particulièrement la présence des chats.

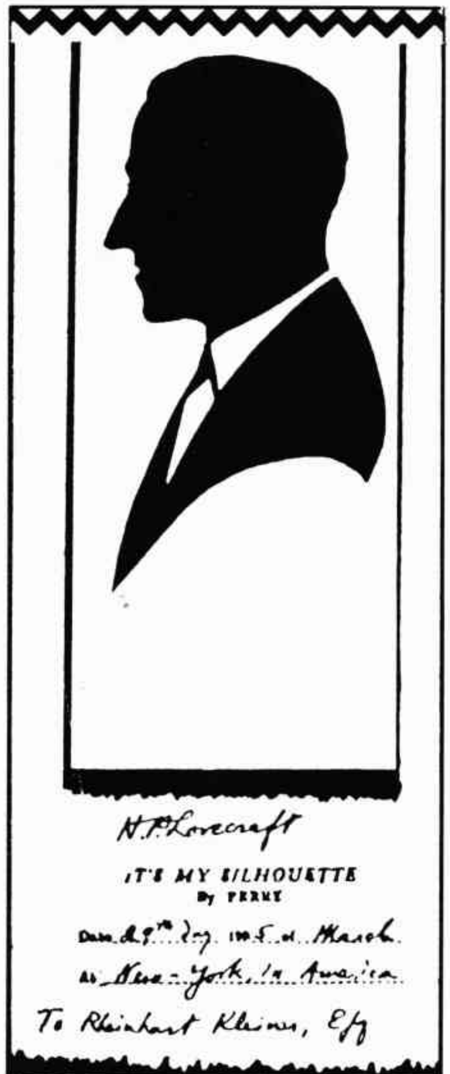
De son vivant, Lovecraft **connut** une audience très faible malgrè sa collaboration à "Weird Tales". Une seule de ses nouvelles fut publiée sous forme de livre par l'un de ses amis.

Après sa mort, August Derleth (ami et correspondant) fonda la maison d'édition "Arkham House" pour populariser l'oeuvre de Lovecraft et la littérature fantastique en général. Les tirages restèrent limités à 3000 exemplaires environ. Introuvables aujourd'hui.

H.P.L. est devenu avec le temps plus connu en Amérique, mais il demeure encore ignoré par la plupart. Paradoxalement il fut très tôt célèbre en France grace aux efforts de Jacques Bergier, grand admirateur de l'écrivain.

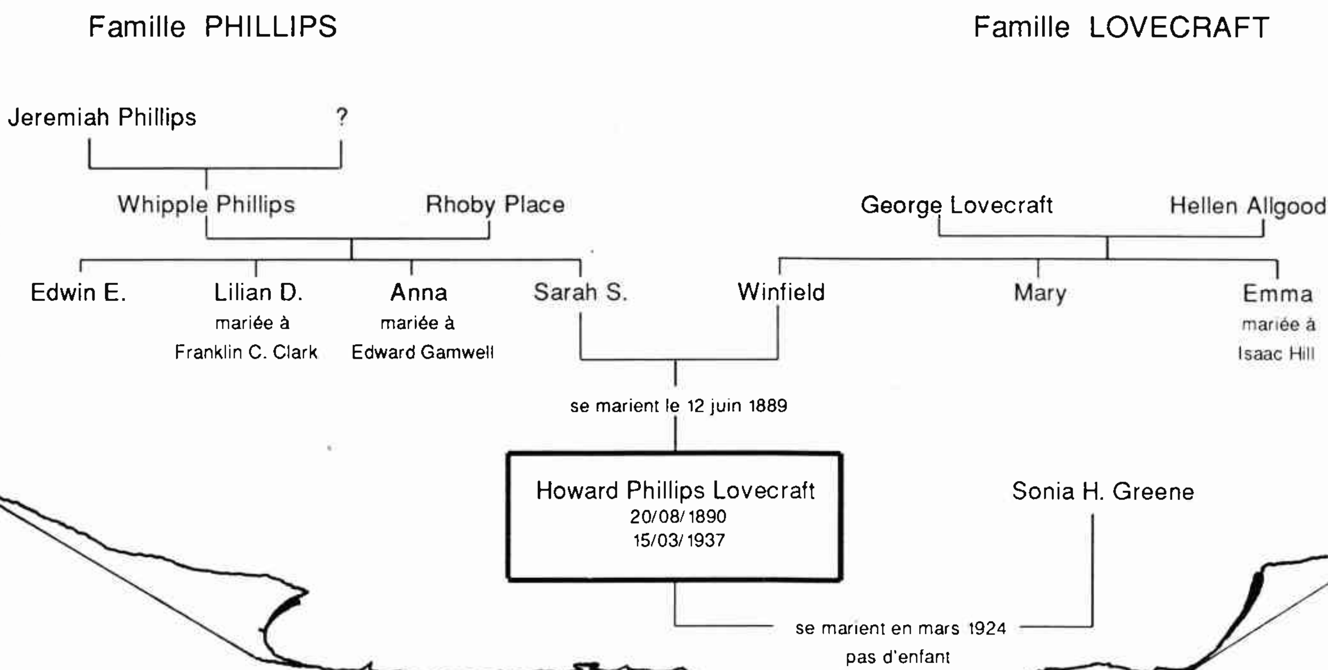
Ses oeuvres figurent à présent dans la collection des livres de poche. La bande dessinée donna un nouveau souffle aux récits de Lovecraft, notamment sous le crayon de Druillet et de Moebius. Enfin le petit monde des jeux de rôle rend un ultime hommage à ce père du fantastique en offrant un nouveau support à l'étrange univers issu de son esprit tourmenté ☐

Laurent Prevost
Claude Oiletier



Silhouette de H. P. Lovecraft réalisée à New York le 29 Mars 1925

Arbre généalogique d'Howard Phillips Lovecraft



RESUMÉ DE SA BIOGRAPHIE

1890 Naissance de H.P.L. le 20 aout au 454 Angel Street à Providence, U.S.A.

1898 Mort de son père.

1903 Il rédige son premier récit de fiction "The beast in the cave".

1914 Il adhère à l'*United Amateur Press Association* (groupe d'écrivains marginaux). Il publie des poèmes et des nouvelles policières.

1915 Il écrit dans le *Tribune* de Providence des essais et des articles sur l'astronomie.

1916 Il publie "The alchimist" et écrit "Dagon".

1920 Il écrit un conte et un poème "Nyarlathoptep" puis "The statement of Randolf Carter".

1922 Il écrit "La musique d'Erich Zann" et "Herbert West Reanimateur".

1923 Il publie "The lurking fear". Il voyage à New York et fait la connaissance de Sonia H. Greene une femme d'affaires née en 1880.

1924 En mars il épouse Sonia. Passage d'une période dépressive pour l'écrivain.

1925 Sonia tombe malade. Il publie "Le Temple" dans *Weird Tales.*

1926 Il commence à rédiger "Super natural Horror in litterature". Retour à Providence ou il s'installe avec ses deux tantes. Sa santé se déteriore. Il publie "The matérialism today" et écrit "A la recherche de Kadath".

1927 Il termine "La couleur tombée du ciel".

1928 Il écrit "The Dunwich Horror".

1931 Il ne supporte plus les températures inférieures à 30°.

1932 Il déménage avec sa Tante Anna Phillips, il écrit la nuit et conserve ses volets clos.

1936 Publication de "The shadow over Imsmouth", son seul livre paru de son vivant. La maladie s'aggrave.

1937 H.P.L. meurt le 15 mars au Jane Brown Hospital de Providence.

LA BIBLIO -THEQUE LOVECRAFTIENNE

Nous avons recensé les oeuvres de Lovecraft ainsi que quelques-unes de ceux qui ont continué à écrire sur les thèmes qu'il avait inaugurés. A cause des nombreuses rééditions et du rassemblement un peu arbitraire des récits dans les livres, une liste des nouvelles est incluse dans les commentaires. Nous avons indiqué en priorité les livres disponibles en librairie.

Explications:
TITRE
Collection / Edition
Prix (environ)
Commentaires

LA COULEUR TOMBEE DU CIEL
Présence du futur
33 Frs

Quatre nouvelles: "La couleur tombée du ciel" (1927), "L'Abomination de Dunwitch" (1928), "Le cauchemar d'Insmouth" (1932), "Celui qui chuchotait dans les ténèbres" (1930).

Le livre à citer en premier dans cette bibliographie: Un voyage indispensable dans le monde de l'étrange. Un des meilleurs ouvrages du genre.

DANS L'ABIME DU TEMPS
Présence du futur
28 Frs

"Dans l'abime du temps " (1934), "La maison de la sorcière" (1932), "L'appel de Cthulhu" (!).. (1926), "Les montagnes hallucinées" (1932).

Les ténébreux secrets des grands anciens enfouis au coeur de l'antarctique. Un autre livre qu'il faut absolument avoir lu.

DEMONS ET MERVEILLES
Ed. Plon 10/18
36 Frs

Le cycle de Randolph Carter, quatre nouvelles:"Le temoignage de Randolph Carter" (1919), "La clé d'argent" (1929), "A la recherche de Kadath" (1934).

Randolph Carter a une étrange ressemblance avec Lovecraft lui-même. En particulier, ses rêves le troublent.

"La nuit m'emporte toujours vers des contrées horribles. J'ai essayé de ne pas bouger, lorsque la nuit tombait, mais je dois marcher dans mon sommeil, car je me réveille toujours avec cette vision d'horreur hurlant devant moi dans le pâle clair de lune... Dieu ! Quand vais-je m'éveiller ? "

PAR DELA LE MUR DU SOMMEIL
Présence du futur
36 Frs

5 nouvelles: "Par delà le mur du sommeil" (1919), "Les rats dans les murs" (1929), "Le monstre sur le seuil" (1936), "Celui qui hantait les ténèbres" (1936), et surtout "L'affaire Charles Dexter Ward" (1936) ou la quête de l'immortalité par d'étranges moyens. Un modèle du genre.

DAGON ET AUTRES RECITS DE TERREUR
J'ai lu
22 Frs

Trente nouvelles jusqu'alors inédites où la frontière entre le cauchemar et la réalité semble bien mince. Lovecraft disait :

"Tout ce que j'ai écrit, je l'ai d'abord rêvé ".. A méditer.

JE SUIS D'AILLEURS
Présence du futur
36 Frs

Onze nouvelles à la recherche de civilisations oubliées. Violations de sépultures, recherches de livres oubliés dans d'inaccessibles et millénaires bibliothèques. Un ouvrage de base.



EPOUVANTE ET SURNATUREL EN LITTERATURE
Christian Bourgois
60 Frs

Essais de Lovecraft sur la littérature fantastique. Ses auteurs favoris et ses thèmes de prédilection. A noter que les prédictions litteraires de Lovecraft ont été loin de toutes se réaliser

L'OMBRE VENUE DE L'ESPACE
Christian Bourgois
60 Frs

Sept nouvelles mises en forme par August Derleth (éditeur et ami d'HPL) à partir de manuscrits inachevés du maitre. Pour les passionnés.

LES LETTRES DE LOVECRAFT
Christian Bourgois
90 Frs

La correspondance de l'écrivain de 1914 à 1926. Dans sa vie, Lovecraft a laissé une correspondance de plus de 100 000 lettres! Lecture indispensable pour ceux qui souhaitent connaitre les cotés cachés de l'écrivain. Contient également une chronologie et des notes.

LE RODEUR DEVANT LE SEUIL
Christian Bourgois
70 Frs

Histoire écrite par Derleth à partir d'un fragment de 1 200 mots laissé par Lovecraft: *"The round tower"*.

NIGHT OCEAN ET AUTRES NOUVELLES
Belfond
95 Frs

Contient 6 nouvelles parmi les meilleures écrites en collaboration avec d'autres auteurs, mais aussi 11 nouvelles de Lovecraft:

"Souvenir", "Nyarlathotep", "Ex oblivione", "Ce qu'apporte la lune", "Histoire du Necronomicon", "Ibid", "Les chats d'Ulthar", "Quelques souvenirs sur le dr. Johnson", "Le peuple ancien", "Douce Ermegarde ou le coeur d'une paysanne" et "Le livre de raison".

L'HORREUR DANS LE MUSEE
L'HORREUR DANS LE CIMETIERE
LEGENDES DU MYTHE DE CTHULHU
Presse Pocket
26 et 28 Frs

Des nouvelles réécrites par Lovecraft à partir d'idées d'Elizabeth Berkley, Sonia Greene, Hazel Head R. Barlow...

FUNGI DE YUGOTH et autres poèmes fantastiques.
Neo
96 Frs

Edition bilingue de poèmes inédits de Lovecraft lui-même ! Très interessant à consulter. Cette facette de l'écrivain est souvent injustement méconnue.

LETTRES D'ARKAM
Jacques Glenat

Encore une édition de lettres choisies de Lovecraft. Ce livre n'a pas été réédité. A chercher en bibliothèque donc.

A signaler également une nouvelle éditée en francais mais introuvable: "Le soutien-gorge ensorcelé", collection *pulps n°2*.

Qui la retrouvera ?



* ouvrages inspirés de Lovecraft *

LES CONTINUATEURS DE LOVECRAFT

L'influence de Lovecraft sur des auteurs tels que R. Bloch, R. Bradbury, F.Leiber ou C. Moore témoigne de l'importance de son oeuvre. Mais certains écrivains se sont voués, avec plus ou moins de succès, à continuer son oeuvre. En dehors des livres cités ici, on pourra regarder avec profit les bibliographies d'auteur tels que: A. Derleth, F. B. Long, B. Lumley, ou C. A. Smith.

August DERLETH

Son nom reste attaché à celui du solitaire de Providence dont il termina plusieurs manuscrits. Son activité fut considérable. Mort en 71, alors qu'il était en train de compiler un recueil de lettres de Lovecraft.

Ses livres:

LE MASQUE DE CTHULHU
LA TRACE DE CTHULHU
J'ai Lu
22 Frs

Reprise de cinq et six nouvelles (1939-1957) de la célèbre revue "Weird tales" dans laquelle écrivit Lovecraft. Pas toujours terrible (initialement dispersées, ces nouvelles étaient lisibles, il est moins intéressant de les lire d'affilée).

HUIT HISTOIRES DE CTHULHU
Marabout Fantastique

Huit nouvelles basées sur la mythologie lovecraftienne.

MIGRATIONS
LE WENDIGO
LE CAMP DU CHIEN
Présence du futur
A. Blackwood

Quatre excellents recueils de nouvelles fantastiques.

LEGENDES DU MYTHE DE CTHULHU
Présence du Futur
28,5 Frs

Collection de textes autour de thèmes Lovecraftiens par Derleth, R. Bloch, Howard (!!), F.B. Long... Très bon.

Brian LUMLEY

Lui aussi reprend à son compte les abominations du cycle de Cthulhu.

Ses livres:

LE REVEIL DE CTHULHU
LA FUREUR DE CTHULHU
LES ABOMINATIONS DE CTHLHU
LES CHAUSSETTES DE CTHULHU
LE DEMON DU VENT
LES LUNES DE BOREE
Albin Michel
29 Frs

Ecrit entre 74 et 78, ce cycle base sur le mythe de Cthulhu prend des allures de sciences fiction : Voyage entre les mondes à bord d'une mysterieuse horloge.. Mais est-il vraiment possible de lutter contre Cthulhu (même a l'aide de bombes atomiques?). Cycle agréable à lire cependant. A noter qu'un intrus s'est glissé parmi les livres cités ci-dessus.



AUTRES OUVRAGES ANCRES DANS LA TRADITION FANTASTIQUE

LES ADORATEURS DE CTHULHU
Eddy C. Bertin
Le masque fantastique

Quatres nouvelles se déroulant dans l'univers de Lovecraft.

MALPERTUIS
Jean Ray
J'ai Lu
22 Frs

Pas exactement dans le genre de Lovecraft, mais l'un des meilleurs romans francais de fantastique jamais écrits: génial. *"Dans sa chambre de Malpertuis, oncle Cassave sait qu'il va mourir.."*

OUVRAGES SUR LOVECRAFT ET SA VIE

H.P. LOVECRAFT, LE ROMAN DE SA VIE, L. Sprague de Camp, Neo

H.P. LOVECRAFT, LE CONTEUR DES TENEBRES, Frank Belkap.

LOVECRAFT
Maurice Levy, 10/18

"CAHIERS DE L'HERNE" numéro consacré à Lovecraft, (1969).
LE livre mythique sur Lovecraft: introuvable. Tiré à cinquante exemplaires en 69, ce livre abrite sous sa couverture grise poussiéreuse 14 inédits du maitre.

B.D.

Métal Hurlant hors série n° 33 bis spécial Lovecraft, septembre 1978.

Fantastik n° 30 spécial cinquantenaire H.P. Lovecraft, mars 1987.

Articles sur l'Appel de Cthulhu déja parus dans GRAAL.

ESSAIS

Cthulhu Now (GRAAL N°**6**)
Le guide des années folles (**8**)
Terror Australis (**10**)

AIDES DE JEU

Le livre des Noms Morts (**1**)
Tentacules et Merveilles (**6**)
Le Golden Goddess, un casino (**9**)
En-Cas : Les bibliothèques (**11**)
La projection astrale (**13**)

SCENARIOS AdC

Au delà de l'Hyper Irréalisme (**1**)
Drame à l'hotel Carmody (**2**)
Le temple des dix-mille fumées (**4**)
Mort et enterré (**6**)
Elections tourmentées (**6**)
L'affaire Eastmann (**8**)
Le Mangaré Dara (**11**)
La chaine de vérité (**13**)

Rémi Bachelet.









LE TERRIBLE VIEILLARD

• UNE NOUVELLE DE LOVECRAFT



Cette courte nouvelle ne figure dans aucun recueil disponible. Elle fut publiée pour la première fois en 1939 dans *The Outsider & Others* sous le titre "The terrible Old Man". La traduction française fut réalisée en 1969 pour le numéro spécial des Cahiers de l'Herne. Elle ne fut jamais rééditée jusqu'à aujourd'hui. A vous de la découvrir.

Il entrait dans les projets d'Angelo Ricci, Joe Czanek et Manuel Silva de rendre visite au Terrible Vieillard. Ce vieil homme habitait absolument seul, près de la mer, dans une maison très ancienne de Water Street. Il avait la réputation d'être excessivement riche et en même temps excessivement débile; ensemble de circonstances très attirant pour des hommes qui pratiquent la profession de MM. Ricci, Czanek et Silva, c'est-à-dire bel et bien le cambriolage.

Les habitants de Kingsport disent et pensent sur le compte du Terrible Vieillard bien des choses qui le mettent généralement à l'abri des entreprises de gentlemen tels que M. Ricci et ses collègues, malgré le fait, presque certain, qu'il dissimule quelque part dans sa demeure vénérable et décrépie une fortune d'une importance à décourager toute tentative d'estimation. C'est, à dire vrai, un très étrange personnage. On suppose qu'il fut dans sa jeunesse capitaine au long cours dans les mers des Indes. Il est si vieux que personne ne peut se souvenir de cette époque, si taciturne que peu nombreux sont les gens qui connaissent son véritable nom.

Parmi les arbres noueux plantés sur le devant de sa maison en ruines il avait une collection de vieilles pierres coloriées, groupées d'une si curieuse façon qu'on eût dit des idoles rassemblées dans quelque sombre temple d'Orient. Cette exposition faisait fuir de terreur la plupart des petits garçons qui aimaient bien, pourtant, venir brocarder le Terrible Vieillard sur ses cheveux blancs, sa barbe, qu'il portait exagérément longs, ou à lancer traîtreusement divers projectiles dans les petits carreaux de ses fenêtres.

Mais il y avait d'autres choses pour terrifier à leur tour les gens moins jeunes et plus curieux qui, parfois, s'approchaient furtivement de la maison afin d'essayer de voir au travers de l'épaisse couche de poussière qui recouvrait les vitres. Ces gens prétendaient avoir vu sur une table, dans une pièce par ailleurs vide, au rez-de-chaussée, un grand nombre de flacons assez particuliers contenant chacun un petit morceau de plomb suspendu par un fil, comme un pendule. D'après eux, le Terrible Vieillard parlait à ces bouteilles en les appelant chacune par un nom tel que Jack, Scarface, Long Tom, Spanish Joe, Peters et Mate Ellis. Dans la bouteille interpelée le petit pendule de plomb s'animait d'oscillations bien définies qui constituaient comme une réponse. Ceux qui avaient vu une fois ce vieil homme long et décharné, ce Terrible Vieillard tenir ces conversations un peu curieuses ne venaient plus l'espionner.

Mais Angelo Ricci, Joe Czaneck et Manuel Silva n'étaient pas de Kingsport. Ils appartenaient à ce nouvel apport étranger et hétérogène qui est venu se déposer à l'extérieur du cercle enchanté de la Nouvelle Angleterre, où se conservent moeurs et traditions.

Ils ne voyaient dans le Terrible Vieillard qu'une ruine croulante et désarmée, qui ne pouvait se déplacer sans l'aide de sa canne noueuse et dont les mains décharnées tremblaient d'une manière pitoyable. A leur manière ils étaient même assez tristes pour ce vieux bonze abandonné, mal vu de ses voisins, que tout le monde évitait et après qui les chiens aboyaient d'une étrange façon. Mais pour les affaires et pour un cambrioleur qui prend son métier à coeur, un homme très affaibli par l'âge qui n'a pas de compte en banque et qui paie à la boutique du village ses menus achats en pièces espagnoles d'or et d'argent frappées depuis deux siècles, constitue un attrait et représente un défi.

Pour leur visite, MM. Ricci, Czaneck et Silva choisirent la nuit du 11 avril. M. Ricci et M. Silva devaient entrer en conversation avec le pauvre vieux monsieur, cependant que M. Czaneck les attendait, eux et leur fardeau métallique présumé, dans Ship Street, à proximité de la porte ménagée dans le haut mur qui marquait la limite du domaine de leur hôte, avec une conduite intérieure. C'est le désir d'éviter des explications oiseuses, au cas d'une intervention inopinée de la police, qui avait inspiré ces plans. Ils devaient assurer une retraite sans incident et peu remarquée. Suivant un plan arrêté à l'avance, les trois aventuriers partirent séparément, dans le but d'éviter, par la suite, des soupçons inspirés par la malveillance. MM. Ricci et Silva se retrouvèrent dans Water



Street, près de la porte principale du vieil homme; ils n'aimaient pas beaucoup cette façon qu'avait la lune d'éclairer les pierres coloriées à travers les jeunes branches des arbres noueux, mais ils avaient des soucis trop pressants pour s'arrêter à des considérations de pure superstition. Ils appréhendaient à l'avance comme déplaisante la tâche qui consisterait à faire sortir le Terrible Vieillard de son mutisme afin d'obtenir de lui des renseignements sur l'or et l'argent qu'il avait pu cacher, car les capitaines au long cours parvenus à un âge avancé deviennent singulièrement roublards et entêtés. Toutefois, celui-ci était particulièrement vieux et affaibli, tandis qu'eux, les visiteurs, étaient au nombre de deux. MM. Ricci et Silva excellaient dans l'art de rendre bavards les plus réticents ; de plus, les cris d'un homme faible et d'âge exceptionnellement vénérable peuvent être facilement étouffés. Ils s'approchèrent donc de la seule fenêtre éclairée, pour entendre le Terrible Vieillard parler sur un ton bêtifiant à ses flacons et à ses pendules. Ils se masquèrent et frappèrent très courtoisement à la porte de chêne qui gardait la trace de bien des intempéries.

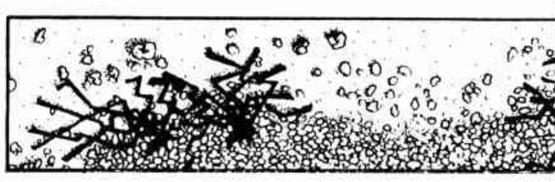
L'attente paraissait très longue à M. Czaneck. Il s'agitait sans répit dans la conduite intérieure arrêtée près de la porte de derrière du Terrible Vieillard sur Ship Street. Il était d'un naturel particulièrement sensible : il n'avait pas aimé les cris affreux qu'il avait entendus, venant de la vieille maison, peu après l'heure prévue pour le début de l'opération. N'avait-il pas recommandé à ses collègues d'être aussi doux que possible avec le vieux capitaine, si touchant, au fond. Il surveillait avec nervosité cette étroite porte de chêne ménagée dans le haut mur de pierre recouvert de lierre. Il consultait fréquemment sa montre et s'étonnait de voir l'heure ainsi avancer. Le vieil homme était-il mort avant d'avoir révélé sa cachette, ce qui avait entraîné la nécessité de recherches approfondies? M. Czaneck n'aimait pas attendre aussi longtemps dans l'obscurité, et en un pareil lieu. Alors, il entendit un bruit de pas, un léger martèlement de semelles sur le chemin, de l'autre côté de la porte. Ce fut ensuite un bruit de clef dans la serrure rouillée et il vit la lourde porte étroite s'ouvrir de l'intérieur. Il dut s'écarquiller les yeux pour essayer d'apercevoir, à la lueur sinistre de l'unique réverbère, ce que ses collègues rapportaient de cette maison sinistre dont la silhouette s'estompait en arrière, tout en étant si proche. Quand sa vision devint nette, ce n'était pas du tout ce qu'il attendait.

Ses collègues n'étaient pas là ; il y avait seulement le Terrible Vieillard, appuyé tranquillement sur sa canne noueuse, le visage barré d'un hideux sourire. M. Czaneck n'avait jamais remarqué la couleur de ses yeux ; il vit alors qu'ils étaient jaunes.

Il suffit de faits minimes pour émouvoir la population des petites villes. C'est pour cette raison que les gens de Kingsport n'ont cessé de parler, pendant ce printemps et l'été qui suivit, de trois cadavres non identifiés, rejetés par la mer. Ils portaient d'affreuses blessures, on les aurait cru lacérés par d'innombrables coutelas et en même temps cruellement déchirés par on ne sait combien de talons de bottes.

Certaines gens parlaient de choses aussi banales que cette automobile abandonnée dans Ship Street et de certains cris tout à fait inhumains, poussés probablement par un animal errant ou par quelque oiseau migrateur, que des citoyens encore éveillés à cette heure tardive, avaient pu entendre une nuit. Mais le Terrible Vieillard ne manifesta aucun intérêt pour ces racontars futiles de village. Quand on est très âgé et débile on se montre doublement réservé. En outre, un capitaine au long cours accablé par les ans doit, aux jours lointains de sa jeunesse oubliée, avoir été témoin de quantité de choses beaucoup plus bouleversantes encore. □

Howard Phillips Lovecraft



AU-DELÀ DES APPARENCES



TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR HOWARD PHILLIPS SANS JAMAIS OSER LE DEMANDER...

Moi, KTHULLOUP, à l'origine de tout et surtout de vos cauchemards, moi, QU'TouLHHU, qui n'ai jamais su écrlre proprement et sans baver mon nom... Moi, je vous le dis aujourd'hui, je suis né des rêves névrotiques de ce génie de la cosmogonie conjecturale où les pures hypothèses sont vérité, et la vérité pure conjoncture...

Tout ce qu'on vous a dit, comme tout ce que vous avez pu lire sur mon créateur est faux... Puisque c'est moi, et moi seul, qui l'ai créé ! Oui, je suis la créature qui a engendré mon créateur.

Je vous ai laissé croire pendant tout ce 20ème siécle décadent que ce cher Howard était névrosé, issu d'un père si FILLHITIK qu'il en était fou, et que sa mère, névronouille, avait été opérée d'une infection de la vésicule par erreur dans un hôpital psychiatrique, où, par dépit, elle se dépit, et se décida à décéder...

Je vous ai laissé espérer que c'était la providence qui l'avait fait naitre à ArKK'HAM, et je vous ai permis de frémir en apprenant qu'il était le nègre raciste de nombre de célébrités de la côte Est-Ouest de l'Amérique du Nord-puritain, dont le fameux Houdini qui ne pouvait plonger dans les profondeurs d'un verre d'eau que préalablement ligoté et enchainé, tellement il avait peur de ce qu'il y trouverait...

Je vous ai laissé croire que ce taciturne épistolier nocturne meublait ses nuits blanches de lettres obscures abreuvant le flot de ses relations épistolairo-fumeuses avec de multiples correspondants qui ne correspondaient en rien à ses aspirations profondes d'inspirations expirantes...

J'ai même distrait votre attention en crachant la dépression boursière de 1929, en soufflant l'idée du champignon d'HHiR'HOshima dans un rêve plus glauqueux que les autres, et celle du N'AHpalM aussi, sur ces petit bambins gargouillant de plaisir...J'ai même rôté l'idée du "NO FUTUR" aux punkettes bleutées des banlieues fraîches et gazéifiées de vos grandes cités ...Bref...J'ai fait tout ce que j'ai pu pour vous empêcher de réfléchir...Et de comprendre qui était Howard.

A l'aube de la dernière année de la dernière décennie du dernier siècle de ce second - et dernier - millénaire, il est enfin temps, pour vous, de connaitre l'innommable, indicible, ineffable, indescriptible, inexprimable... Comment faire ? Zh'UhtT !! (*)

●

(*) exclamation que, pour des raisons de censure, la rédaction se refuse à traduire.

Questionnaire Marcel (Proust) à la Maman du petit Lovecraft

A

Comme **A**ngel, parce que mon laid ange est né au 454 Angell Street, dans la vaste demeure de mon père. Plus tard, nous avons emménagés quelques blocs pius loin, dans un appartement, au 600 de la même rue. Mais mon petit garçon avait été très choqué par ce déménagement, car s'il restait dans le quartier, il changeait d'environnement et abandonnait cette grande demeure baroque qu"il aimait tant, ses tentures, ses escaliers, ses statues, ses peintures, ainsi que les dépendances avec allées, les cerisiers, la fontaine et tout le reste...

"Comment un vieil homme de 14 ans peut-il réajuster son existence à un appartement étriqué ?" m'avait-il dit.

G

Pour **G**entleman, car j'ai toujours veillé à ce que mon fils soit un parfait gentleman, aux attitudes délicates et discrètes, un homme plein de goût, digne, obligeant, chaste, chevaleresque et conscient de sa supériorité de classe; inférieure à la noblesse, mais toutefois supérieure aux marchands et aux travailleurs. A faire de lui un homme aux idéaux et aux traditions intactes, un homme qui sache respecter un chat pour son indépendance, ou qui ne demanderait jamais d'argent à un ami à qui il a rendu service...

K

Le **K**alem Club, bien sûr, à New York ! L'appellation "Kalem" trouvant son origine dans les initiales des noms des premiers membres qui commençaient tous par K, L ou M; Morton, Mc Neil, Kleiner, Kirk, Long, Lovecraft. C'était là que Howard retrouvait ses amis, après que je sois morte. Le pauvre petit chéri, tout seul, perdu dans cette grande ville.

N

Comme "**N**igger-Man", le chat noir, adoré de mon petit garçon, et qui, hélas, est mort peu de temps après notre départ du 454 Angell Street... Howard disait que son chat était doué d'une intelligence aigûe et qu'il avait un véritable langage, avec même un "prrr'p" spécial pour les châtaignes grillées. Il disait son chat, au crépuscule, "apparenté aux elfes de l'ombre".

P

Cette lettre ne peut me faire penser qu'à cet écrivain fantasque : Edgar Allan **P**oe. Howard avait une santé tellement fragile, pauvre petit, que je dus le retirer temporairement de l'école vers l'âge de raison, 7 ans. Pendant deux bonnes années, nous avons pris le relais de son éducation, mon père, ma soeur Lillian et moi. Puis nous fîmes venir des précepteurs. Mon garçon dévorait tous les livres qu'il pouvait trouver. C'est à cette époque qu'il découvrit cet auteur qui le fascina. Mais mon petit garçon était un poète. Il était passionné par les auteurs des XVIIe et XVIIe siècles, ainsi que par les Classiques gréco-romains...Déjà à cet âge, il écrivait beaucoup. Des poèmes et des histoires en prose.

S

Je serais tentée de dire S comme mes prénoms **S**arah **S**usan, mais je ne peux pas ommettre **S**onia Greene, même si mon fils et elle ne sont restés mariés que 2 ans...

Je n'étais malheureusement plus de ce monde pour conseiller mon garçon. Mes soeurs n'ont pas su assez le protéger. Je reste persuadée que c'est "Elle" qui a fait le premier pas. Mon Howard, en vrai gentleman, n'aura pas su refuser...

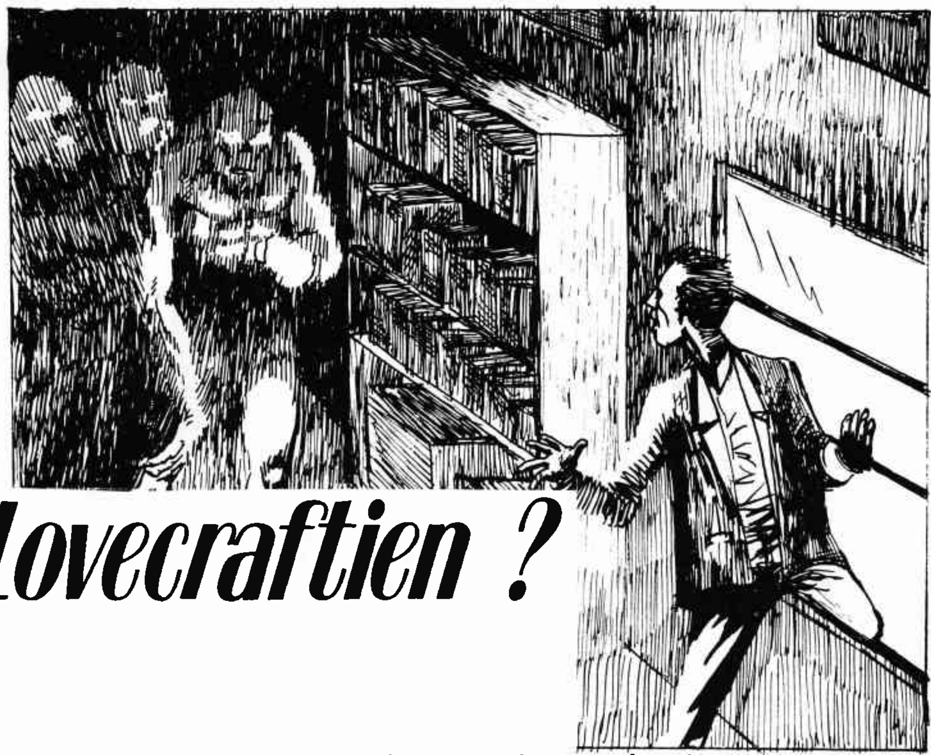
W

C'est l'initiale du prénom de mon père, **W**hipple Phillips, le grand-père tant aimé de mon petit Howard. Mais c'est aussi celle du prénom de mon mari Winfield Scot Lovecraft.

Il y a peu de choses à dire sur mon mari. Il était souvent parti, du fait de son métier. Howard était très jeune, quand son père est mort, en 1898. Il avait eu des problèmes de santé et est décédé à l'hôpital. On a dit des horreurs sur lui, qui sont injustifiées. Il laissa à mon garçon un héritage confortable de dix mille dollars, ainsi que sa belle garde-robe. Mon Howard en prit grand soin et porta les gilets noirs et les pantalons rayés de son père, quand il fut en âge de le faire, ainsi que ses cravattes d'Ascot et sa canne à pommeau d'argent. Mon père, lui, fut très proche d'Howard. Nous habitâmes sa demeure d'Angell Street. En 1900, l'échec du barrage construit sur la Snake River, dans l'Idaho, par la "Owyhee Land and Irrigation Company" fondée par mon père, fut une profonde secousse financière pour nous. Nous fûmes obligés de renvoyer le palefrenier. Puis, nous dûmes vendre les chevaux. Howard ne se rendit compte de rien. Il fut tout simplement heureux de pouvoir disposer de toute l'écurie pour jouer... Puis, quand le second barrage s'effondra à son tour, nous vendîmes la voiture, et commençâmes à nous séparer des domestiques... Hélas, je me souviens du soir de ce dimanche de mars 1904, alors que mon père allait rendre visite à un de ses amis politiciens, il fut pris d'une attaque qui le paralysa. Le lendemain soir, il quitta son petit-fils aimé, pour toujours. Il avait soixante-dix ans... La " O.L.I.C." faisant faillite, nous dûment vendre la maison...

Sarah T.

TEST



Êtes-vous Lovecraftien ?

Voici un petit questionnaire qui se propose de vous faire revenir en mémoire vos lectures des ouvrages de Lovecraft.

Le titre du livre d'où provient la question apparait en **gras** et celui de la nouvelle en *italique*.

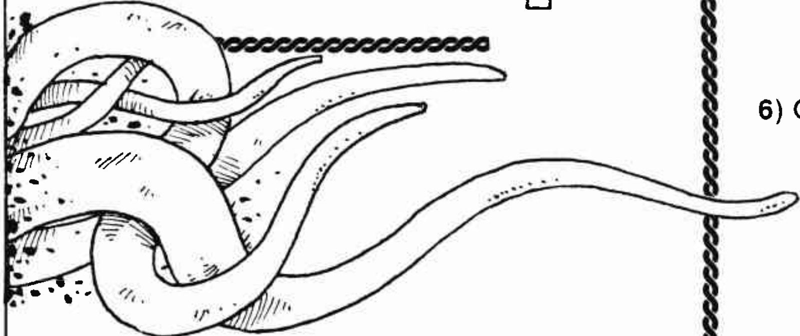
DAGON

Nouvelle: *La chose dans la clarté lunaire.*

1) Morgan écrit un texte qui fait penser à :
- a - Lovecraft ☐
- b - Cthulhu ☐
- c - Dagon ☐
- d - Azathoth ☐

Nouvelle: *L'arbre.*

2) Est il question d'un :
- a - Chêne ☐
- b - If ☐
- c - Olivier ☐
- d - Pin ☐



LE RODEUR DEVANT LE SEUIL

Nouvelle : *La forêt de Billington.*

3) Où se passe la nouvelle ?
- a - Au sud de l'Angleterre. ☐
- b - Dans le Massachusetts ☐
- c - Au nord de l'Egypte ☐
- d - Aux alentours de Dunwich ☐
- e - Dans l'Ohio ☐

4) Quelle(s) est (sont) la (les) personne(s) qui s'attaque(nt) ouvertement à Alijah Billington?
- a - Le journaliste John Druven ☐
- b - L'indien Quamis ☐
- c - Le docteur Pratt ☐
- d - Le révérend Ward Phillips ☐

L'HORREUR DANS LE MUSEE

5) Les personnages présentés dans le musée sont :
- a - En marbre ☐
- b - En cire ☐
- c - En bronze ☐
- d - De chair humaine ☐

6) Qu'emploie Rogers pour réveiller le dieu ?
- a - Le sacrifice d'un homme ☐
- b - Le sacrifice d'un chien ☐
- c - Le sacrifice d'une vierge ☐
- d - Le sacrifice d'un coq ☐



7) Que contenait l'étrange météorite métallique
- a - Un livre ☐
- b - Un médaillon ☐
- c - Une formule magique ☐
- d - Un os gravé ☐

NIGHT OCEAN ET AUTRES NOUVELLES

Nouvelle : *Nyarlathothep*

8) D'ou vient Nyarlathothep ?

- a - France ☐
- b - Ecosse ☐
- c - Egypte ☐
- d - Etats-Unis ☐

9) Après combien de siècles Nyarlathothep est il sorti de la Noirceur ?

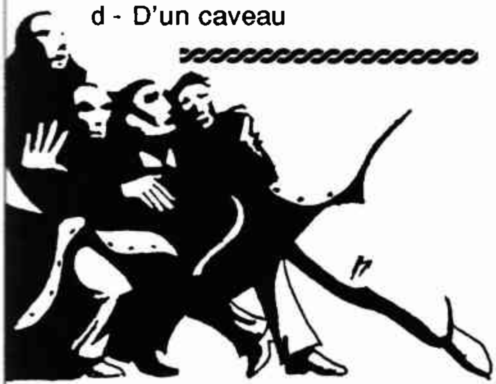
- a - 12 siècles ☐
- b - 15 siècles ☐
- c - 27 siècles ☐
- d - 32 siècles ☐

JE SUIS D'AILLEURS

Nouvelle : *Je suis d'ailleurs*

10) D'où vient le personnage principal ?

- a - D'un vieux château ☐
- b - De la ville ☐
- c - D'une tour ☐
- d - D'un caveau ☐



DANS L'ABIME DU TEMPS

Nouvelle : *L'appel de Cthulhu.*

11) De quoi est composé cette nouvelle ?

- a - d'un article de journal ☐
- b - d'un récit d'un témoin ☐
- c - des notes d'un savant ☐
- d - d'une légende de marins ☐

L'HORREUR DANS LE CIMETIERE

Nouvelle : *L'horreur dans le cimetière.*

12) Où vit Miss Sophie Sprague ?

- a - Dans un moulin abandonné ☐
- b - Dans un cimetière ☐
- c - Dans une ferme aux volets clos ☐
- d - Dans une maison sur une colline ☐

13) Quel effet produit le liquide à embaumer d'Henry Thorndike.

- a - Une mort soudaine et définitive ☐
- b - Un état d'ivresse ☐
- c - Une mort apparente mais non définitive ☐
- d - La résurrection ☐

LA COULEUR TOMBEE DU CIEL

14) Il est question d'une chose qui tombe à quel endroit ?

- a - Sur la maison de Joseph Curwen ☐
- b - Non loin de Salem ☐
- c - Au milieu des collines à l'ouest d'Arkham ☐
- d - Dans l'Université Miskatonic d'Arkham ☐

15) Où commence l'horreur ?

- a - Salem ☐
- b - Sourdre ☐
- c - Arkham ☐
- d - Providence ☐

LE MONSTRE SUR LE SEUIL

Nouvelle : *Le monstre sur le seuil*

16) Quel est le personnage principal ? ☐

- a - Joseph Curwen ☐
- b - Henri Akeley ☐
- c - Asenath Waite ☐

QUESTION GENERALE

17) De quelle nouvelle proviennent ces paroles : *"Dans sa demeure de R'lyeh, la ville morte, Cthulhu attend, plongé dans ses rêves."*

- a - L'appel de Cthulhu ☐
- b - Le sceau de R'lyeh ☐
- c - La cité sans nom ☐
- d - Légendes du mythe de Cthulhu ☐

LEGENDES DU MYTHE DE CTHULHU

Nouvelle : *L'habitué des ténèbres.*

18) Par quoi est obsédé Robert Blake ?

- a - Un cimetière brumeux ☐
- b - Une église noire ☐
- c - Un temple vert ☐
- d - Une maison brune ☐

19) Dans quelle ville se déroule la nouvelle ?

- a - Dunwich ☐
- b - Innsmouth ☐
- c - Providence ☐
- d - Patterson ☐

20) Comment Blake est il mort ?

- a - Foudroyé ☐
- b - Pendu ☐
- c - D'un choc éléctrique ☐
- d - De terreur ☐

Réponses page 98



Comment

Arrivé à la première place du *Top Jeu* de ***Graal***, l'Appel de Cthulhu prouve qu'il a sû conquérir nombre de joueurs. Cependant un sujet de contreverse plane régulièrement sur les parties: le Mythe de Cthulhu et la façon de l'intégrer aux aventures. Pour vous aider, voici une présentation de la philosophie de Lovecraft et de la manière dont le Mythe en découle.

Vous pouvez, bien sûr, rejeter les théories de l'écrivain mais cela ne vous empêche pas d'apprécier une bonne scéance de Jeu de Rôle dans cet univers. Notons que ce jeu demeure l'un des rares qui possède un contexte si détaillé. En plus du coté fantastique très précis, vient se greffer la société des années 20 qui apporte un potentiel de détails presqu'illimité.

Ce JdR mérite donc beaucoup d'éloges. Afin de mieux y jouer, étudions l'origine de ce monde étrange et la mentalité de Lovecraft.

LE MASQUE ET LA PLUME

jouer dans le respect de l'ambiance des romans ?

LA PHILOSOPHIE DE LOVECRAFT

Il serait trop simpliste de dire que Lovecraft écrivait des histoires d'horreur. Vous ne trouvez ni fantômes ni vampires ni loups-garous dans ses récits. Au contraire, HPL réussit à élaborer un étrange paradoxe. Il rédigeait des nouvelles extraordinaires basées sur la non existance du surnaturel.

En effet, l'écrivain se déclarait athé, matérialiste et nihiliste. Il ne croyait pas en l'existance d'un monde spirituel disant qu'il se refusait de devenir "un croyant de la mythologie chrétienne".

Nous devons nous rappeler qu'au temps de Lovecraft, la science venait d'entrer en conflit avec la religion. Les scientifiques affirmaient que l'homme n'est pas un produit du jardin d'Eden mais du processus de l'évolution animale. Ils annonçaient que la Terre ne se situe pas au centre de l'univers mais tourne autour d'une petite étoile dans une galaxie de millions d'étoiles. Voila ce que Lovecraft apprenait. Il n'aimait pas ces idées mais ils les acceptait comme la conclusion logique des preuves fournies par la science. Il écrivit une fois:

"La vie est une chose hideuse et de la face cachée de notre savoir suintent de démoniaques fragments de vérité qui la rendent mille fois plus hideuse. La science, toujours opprimante avec ses révélations choquantes, sera peut être l'ultime exterminateur de notre espèce humaine... car ses réserves d'horreur insoupçonnées ne pourraient jamais être supportées par des esprits mortels."

Quand Lovecraft nomme la science "l'ultime exterminateur" il ne fait point référence aux armes nucléaires ou bactériologiques. Il veut dire qu'au fur et à mesure que notre connaissance des mystères de l'univers augmentera, nous nous rendrons compte que toute notre civilisation et nos convictions étaient sans but et sans signification. Une société qui apprendrait qu'elle n'a pas de signification s'écroulerait. Comment fontionnerait elle si elle savait que rien n'a de raison d'être ni de but ?

Pour l'écrivain, la "misérable vermine rampante appelée les êtres humains" ne se résume qu'à une poussière perdue dans un vaste univers sans signification.

Il sentait que la science prouverait éventuellement cet état de fait si nous continuions les recherches.

Ses convictions se reflètent bien dans sa création personnelle : le mythe de Cthulhu.

LES LOIS FONDAMENTALES DU MYTHE DE CTHULHU

-**1**- Il n'existe ni "Dieu" ni "Diable" ou leurs équivalents. Il n'y a ni monde spirituel ni vie après la mort. Seul l'Univers matériel existe.

-**2**- L'Univers est gouverné par les lois physiques de la Nature. Il ne peut rien y avoir de "surnaturel" puisque rien ne peut se placer au dessus de ces lois. Cela ne signifie pas que les fantômes n'existent pas par exemple. S'ils apparaissent réellement ils doivent être des phénomènes naturels physiques que la science ne peut pas encore expliquer. Ce ne sont pas des esprits.

-**3**- Toute vie est simplement un accident, un évènement conçu par les lois de la Nature. La race humaine est un produit des hasards de l'évolution. Il n'existe pas "d'âme spirituelle", la conscience est une collection de signaux électrochimiques du cerveau. L'homme est une mécanique biologique complexe dont l'existance est sans but et sans signification.

-**4**- L'humanité est insignifiante par rapport au cosmos. L'Univers est si vaste que l'esprit humain ne pourrait pas jusqu'à commencer à concevoir la taille d'un seul de ses fragments. La Terre n'est qu'une planète d'un des systèmes solaires d'une des galaxies dans un Univers aux galaxies infinies.

-**5**- L'homme n'est pas la seule forme de vie. Comme il existe d'autres formes terrestres, il existe de nombreux extra-terrestres dont nous ignorons tout. La plupart de ces "aliens" se montrent si avancés, si gigantesques, si complexes que nous avons des difficultés à les imaginer. L'humanité est aussi insignifiante à ces créatures que le sont les insectes à l'humanité. Cthulhu fait partie de ces créatures.

-**6**- La religion et les valeurs morales sont des concepts humains aussi ridicules que l'humanité elle même. "Dieu" signifie "ce qui est bénéfique à l'humanité" et n'est pas un concept universel mais une extension de l'instinct de survie humain. Le Bien et le Mal ne peuvent donc pas s'appliquer à des entités non humaines. Ces créatures possèdent leurs propres concepts et négligent généralement le genre humain. Elles nous tuent parce que nous nous trouvons sur leur chemin ou parce quelles en ont le besoin. Cela ne représente pas plus de mal que d'écraser un insecte ou que de tuer un animal pour se nourrir.

Parmi ces entités, certaines sont connues. Azathoth personnifie les forces mécaniques du cosmos, aveugles et indifférentes. Nyarlathotep représente le hasard cosmique et le chaos.



Voila ce qui rend les nouvelles du mythe de Cthulhu si terrifiantes. Lovecraft démontre que l'humanité est sans importance et ses croyances sans valeur. Bien évidemment les êtres humains acceptent difficilement cela. La troublante révélation de notre insignifiance et de l'indifférence des forces cosmiques nous choque. Cela devient totalement insuporptable quand nous sommes confroténs à des preuves et que notre propre illusion de la vie s'évanouit. Alors nous devenons fou.

CREATURES ET COMPORTEMENTS

Certaines personnes aiment utiliser les "monstres conventionnels" dans leurs parties de l'Appel de Cthulhu (vampires, loups-garous, zombies ...). Même si ces créatures ne proviennent pas du mythe, cela n'a pas d'importance. Si elles s'intègrent bien dans un scénario tant mieux ! Le plaisir des joueurs doit toujours primer et rencontrer de telles "vielles connaissances" peut s'avérer amusant ... pendant quelques temps.

Cependant, il demeure possible d'utiliser ces monstres traditionnels en accord avec le mythe. Vous pouvez toujours trouver une explication pseudo scientifique si nécessaire. Lovecraft fit bien la même chose avec son approche du zombie dans sa célèbre nouvelle "Herbert West reanimator".Le personnage principal découvre comment réintroduire la vie (ou une sorte de vie) dans un cadavre.

Peut être qu'un vampire s'apparente en fait à un genre d'extra-terrestre capable d'absorber la force vitale d'une personne.

De la même façon, la lycanthropie peut être un étrange virus qui restructure l'ADN et qui modifie les cellules de croissance.

Tous les monstres traditionnels s'entourent de croyances populaires que vous pouvez utiliser dans vos parties. Cependant ces légendes peuvent s'avérer très inexactes. Si vos joueurs croient connaitre la nature des créatures qu'ils affrontent, vous pouvez être certain qu'ils s'équiperont de précautions et de parades classiques : balles d'argent, crucifix, pieux et maillets... Ils ne s'attendront donc pas à ce que les vampires marchent en plein jour ou à ce que les lycanthropes se changent en quelque chose de bien plus abominable qu'un loup quelque soit les phases de la lune. Enfin si Dieu n'existe pas dans le Mythe, l'eau bénite et les crucifix deviennent assez inéfficaces. Les investigateurs qui foncent tête baissée devront s'adapter.

Un grondement de tonnerre secoua le chateau quand le Dr. Van Helsing brandit le crussifix

"- *Arrière suppot de Satan !*"

Le compte Dracula s'avança en souriant "- *A vrai dire, je suis athé*".

MAGIE ET CULTES

Si tout est naturel, à quel moment la Magie Noire intervient elle dans le jeu ? Tout simplement jamais. Les principes fondamentaux du Mythe ne permettent pas l'intervention d'évènements surnaturels. De plus, si le Diable n'existe pas, la pratique de la sorcellerie démoniaque ne vous mènera nulle part. Cela n'entre pas en contradiction avec l'article de ce Hors-Série intitulé *"Magie et Sorcellerie dans l'Appel de Cthulhu"*, car vos personnages peuvent réaliser des choses perçues comme de la magie. Il existe nombre de phénomènes que la science n'explique pas encore. Par exemple il y a quatre siècles vous auriez été condamné au bucher pour avoir fait sortir des voix d'une boite. Aujourd'hui vous allumez la radio machinalement. Peut être que dans 400 ans nous comprendrons une technologie qui s'apparente actuellement à de la magie. En d'autres termes, vous avez une entière liberté pour utiliser la "magie" autant que vous le souhaitez dans vos parties.



LES SOURCES DE POUVOIR

Dans l'Appel de Cthulhu nous devons donc concevoir que la magie est la manipulation de l'univers par des moyens matériels inconnus (mais naturels). L'origine des pouvoirs étranges se situe donc chez ceux qui les comprennent: les Grands Anciens, la race d'extra-terrestres avancée.

Il serait impossible pour un homme de comprendre les esprits de telles entités étrangères sans devenir fou. Cela reste valable pour le Maitre de Jeu aussi! Il demeure donc préférable d'ignorer les plans que ces extra-terrestres tirent sur l'univers. Cela dépasse les limites du jeu. Concentrez vous sur ce qui attire dans l'immédiat l'attention des créatures. Rappelez vous qu'elles gardent un instinct de survie de base et qu'elles entreprennent ce qui va dans leur interêt.



Mais alors pourquoi ces êtres supérieurs et incompréhensibles prodigueraient ils des facultés magiques à de simples humains ?

Considérons par exemple le culte de Cthulhu. Au temps où se déroule le jeu, Cthulhu se trouve d'une certaine façon prisonnier sous la mer. Il repose dans un état de sommeil sans mort dans la cité de R'lyeh. Sans doute en raison de son origine extra-terrestre, il ne peut en sortir jusqu'à ce que "les étoiles soient justes". Bien que physiquement piégé, Cthulhu peut atteindre ses adorateurs par le biais de rêves et de visions. Son interêt immédiat est de se libérer.



Les serviteurs et les adorateurs sont utiles à Cthulhu. Ils peuvent exécuter sa volonté. Ils représentent ses yeux et ses tentacules dans le monde et l'abreuvent d'informations. De plus il existe des choses que Cthulhu ne peut pas réaliser mais qu'un humain peut. En effet, sa nature aquatique limite ses mouvements et il a besoin de connaitre ce qui se déroule dans le monde. Si de vulgaires humains se proposent de l'aider tant mieux, Cthulhu ne va pas les chasser.

A chaque fois que des adorateurs bénéficient de pouvoirs magiques, cela n'a d'autre but que de les rendre meilleurs esclaves. Plus la connaissance du serviteur dans le domaine des rituels magiques augmente, plus il devient impliqué dans le culte et le service de Cthulhu.

Lors de sa mission, il se peut que l'adorateur ne comprenne même pas son role dans les dessins du Grand Ancien. Tout ce qu'il sait c'est que son maitre le désire. Au début le serviteur conservera l'impression qu'il se valorise par son action. Après tout ne reçoit-il pas d'incroyables facultés magiques ? Il n'est guère important que ces pouvoirs ne peuvent servir qu'à aider Cthulhu. Lorsque la vérité apparaitra évidente, l'adorateur sera devenu trop fou pour s'en soucier.



Un jour R'lhyeh surgira de la mer et Cthulhu deviendra la Grand Cthulhu à nouveau. Souvenez vous que la Terre lui appartenait autre fois, elle lui reviendra de droit.

Qu'adviendra-t-il alors des adorateurs humains. Hum ! Cela semble difficile à dire car Cthulhu ne comprend point la logique humaine. Il parait probable qu'il disposera de ceux qui ne s'avèreront plus utiles, ou qu'il les ignorera simplement. Mais Cthulhu n'est pas un mauvais bougre. Si vous l'avez fidèlement servi et sincèrement adoré avec toute votre santé mentale, vous serez surement félicité et recevrez la plus grande récompense de toutes. Il vous transformera en Profond pour que vous puissiez le servir pour toujours... □

Julien Marcely

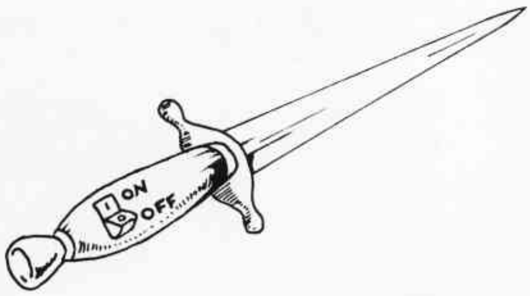
VOUS VOULEZ DES JEUX ?

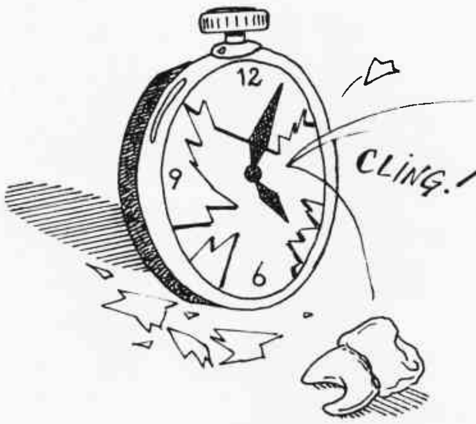
JOUEZ AVEC CTHULHU



Chacun des 5 rébus çi dessous représente le titre d'une oeuvre de Lovecraft. A vous de les décrypter, mais attention il s'agit de rébus fous... fous... fous...

REBUS N° 1



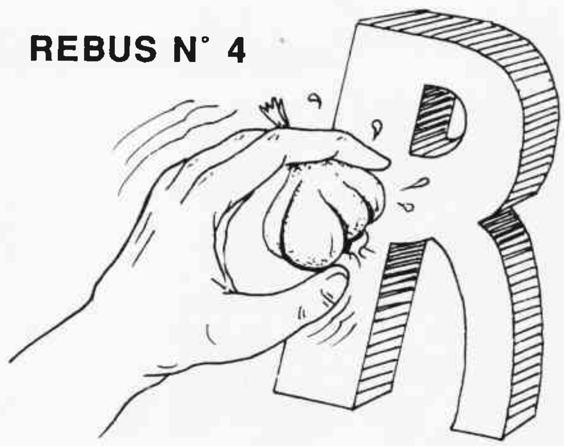


REBUS N° 2



REBUS N° 3

REBUS N° 4





REBUS N° 5

Solutions page 9

bulletin réponse

Voici mes réponses :

1) : La nouvelle :

2) : La figurine :

3) : Le titre :

N'oubliez pas vos coordonnées !

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :



✸ ✸ ✸ CONCOURS ✸ ✸ ✸

JEUX DESCARTES * GRAAL

Vous proposent de répondre aux questions ci-dessous et de recevoir de nombreux cadeaux.
Envoyez le bulletin réponse qui figure sur la page de gauche (ou sa photocopie) avant le *30* juin 89 à:
Concours Lovecraft, GRAAL, 35 rue Simart, 75018 Paris.

gagnez :

1er prix : Le jeu de rôle MALEFICES accompagné de ses 10 extensions plus une collection complète des anciens numéros de GRAAL (les 16 numéros).

2ème prix : Un classeur jeu DETECTIVE CONSEIL plus un abonnement d'un an à GRAAL (12 numéros).

3ème prix : 10 blisters de figurines GRENADIER pour l'Appel de Cthulhu plus un abonnement d'un an à GRAAL (12 numéros).

4ème et 5ème prix : Un abonnement de 6 mois à GRAAL (6 numéros).

6ème au 50ème prix : Deux superbes posters couleur GRAAL (105 cm X 50 cm).

✩ ✩ ✩ QUESTIONS ✩ ✩



1) Dans le test *"Etes vous Lovecraftien ?"*, quelle est la réponse à la question n° 17 ?

2) Dans la présentation des figurines Grenadier il y en a une placée sous le titre et dont voici la silouhette (ci contre). Quelle créature représente cette figurine ?

3) La nouvelle de Lovecraft *"Le Terrible Vieillard"* peut s'intituler de bien d'autres façons. Imaginez un autre titre insolite pour ce récit.

L'APPEL de CTHULHU

découvrez toutes les extensions

Voici la présentation de l'ensemble des suppléments édités par Jeux Descartes. Tous les produits décrits sont les versions françaises.

En premier lieu, pour ceux qui ignorent tout du jeu, rappelons ce que contient la boite de base:

- Un livret de règles (96 pages) contenant en plus 3 scénarios d'introduction.
- Un livret de documentation sur la société des année 20.
- Des fiches de personnage.
- Des pions en carton à découper représentant des monstres et des investigateurs.
- 3d6 et 2d20
- Une grande carte du monde.



LES PACKS

Un pack est une boite qui contient un ensemble de documents et d'aides de jeu concernant un sujet ou un context particulier. Généralement on y trouve des règles additionnelles qui adaptent celles de la boite de base au thème traité dans le pack. Ce sont des sources d'inspiration sans fin pour créer vos propres aventures.

Les contrées du Rêve

Inspiré d' "Au-delà le mur du sommeil", ce supplément permet de mener des aventures dans le monde des rêves et des cauchemars.

- 6 scénarios
- Une carte grand format.

Cthulhu by gaslight

Dans le style des romans de Conan Doyle vous pouvez jouer des enquêtes au dénouement insolite. Le contexte est l'Angleterre des années 1890.

- Un seul scénario (plutôt une mini campagne vue sa taille).
- Des régles supplémentaires.
- De nombreux accessoires.

Les années folles

Tout sur la France d'avant guerre. Vous avez toutes les données nécessaires pour créer et incarner des personnages français.

- Un écran pour le M.J.
- Un livret de documentation.
- Un guide de Paris en 1920.
- 2 scénarios.
- Une grande carte de la France mystérieuse.



Les masques de Nyarlathotep

Cette campagne comprend de très nombreux scénarios où les joueurs tentent de dissoudre une secte multinationale. Vous découvrez également des détails sur les grandes métropoles du monde: New-York, Londres, Shangaï , le Caire et Nairobi.
- Des nouveaux sortilèges.
- Des règles additionnelles
- Des aides de Jeu.

Le rejeton d'Azathoth

La disparition d'une personnalité marque le début d'une enquête qui pourrait bien conduire la révélation de la fin du monde.
- 3 livrets d'information.
- 7 scénarios.
- Des aides de Jeu (lettres, articles)

°

A paraitre:

Cthulhu 90 (Cthulhu Now)

Si l'époque moderne vous inspire plus que le début du siècle, ce pack vous sera indispensable. Plusieurs règles d'adaptation (les armes, la science, les voyages...) vous permettront de jouer dans la société actuelle.

Les oeufs de Karlatt

Ce supplément pour *Cthulhu 90* présente une enquête surprenante. A la recherche d'un ami, vous plongerez dans des dimensions où le temps perd sa signification.





■■■ LES SCENARIOS ■■■

Ces aventures se présentent sous forme de livres et fournissent au M.J. tous les éléments pour commencer une partie sans travail de préparation de sa part.

Les ombres de Yog-Sothoth

Septs scénarios qui s'enchainent et qui entrainent les investigateurs à travers le monde entier. Vous découvrirez même les secrets du cinéma hollywoodien. Saurez vous sauver l'humanité ?

L'asile d'aliénés

Sur fond de maison de fous, voici sept petites aventures indépendantes qui peuvent être regroupées en une campagne. Gare à la santé mentale !

Les Fungi de Yuggoth

Huits scénarios détaillés qui opposent aux personnages une mystérieuse "confrérie" installée sur toute la planète.

La malédiction des Chtoniens

Quatres aventures dans lesquelles des énigmes permettent de se rendre compte que la réalité dissimule d'étranges objets. Un des meilleurs recueil d'aventure qui vous promet des soirées angoissantes.

La trace de Tsathogghua

Trois scénarios indépendants sur les traces de l'abominable homme des neiges. L'Antarctique renferme des créatures dont la monstruosité dépasse l'imagination, brrr....

Meurtre à Dunwich

Un seul scénario se déroulant à Dunwich, Massachussets. Une longue enquête policière pendant laquelle il ne faudra pas perdre une minute.

Terreur sur Arkam

Trois scénarios complétés par une documentation sur la célèbre Université d'Arkam. Cet établissement possède un des derniers exemplaires du grimoire le plus dangereux au monde, le Néc...aaarrrrrrrrgh !

Murmures des profondeurs

Trois scénarios de voyage. Une rencontre de vaisseau fantôme, une traversée à bord d'un Zeppelin. Une description de l'organisation de la pègre américaine est également fournie.

A la recherhe de Kadath

Deux scénarios qui commencent à New-York pour s'achever dans l'angoissant désert turque. Entrez dans les bas-fonds de Constantinople pour y rencontrer les milieux russes.

Seul face au Wendigo

Scénario solo pour un explorateur membre d'une expédition parcourant le Grand Nord Canadien.

La terreur venue des étoiles

Deux scénarios sud américain. Une enquête au Pérou et au Honduras. Un manuel de survie y est aussi inclu pour venir en aide aux personnages.











Terror Australis

Dans la série Tintin en... voici l'Australie. La présentation de ce pays concerne les années 20 et plusieurs scénarios vous donnent la possibilité de voyager dans ce cadre dépaysant.



LES SUPPLEMENTS

Supplément de Cthulhu (1)

De nouveaux points de règle, des sorts, des cultes et une analyse du Mythe de Cthulhu. Voilà de quoi développer les règles de base pour satisfaire les joueurs qui demandent plus de précisions et de complexité.

Fragments d'épouvante (2)

Ce deuxième supplément apporte d'autres possibilités de monstres de dieux et de folies. Il rassemble en outre tous les sortilèges parus en ordre dispersé dans les autres produits de la gamme.

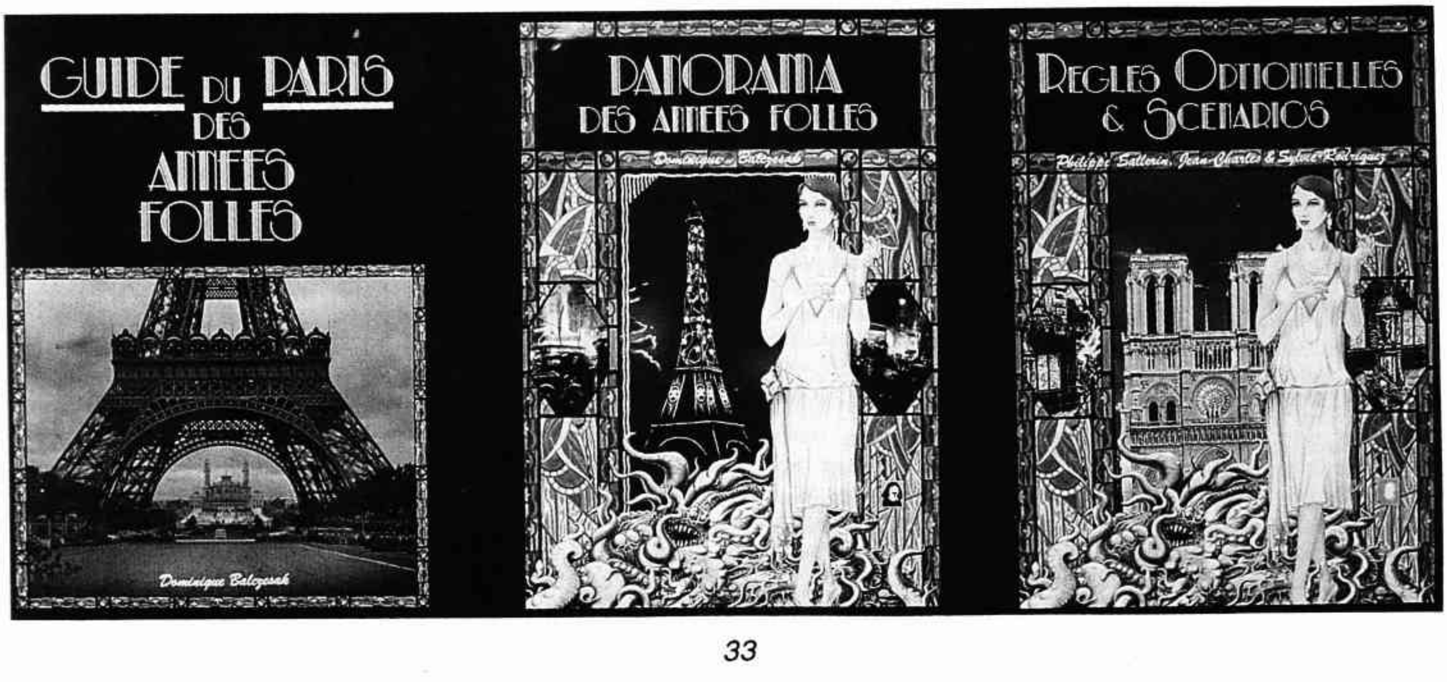
Les monstres de Cthulhu

Un livre de 64 pages tout en couleur. 27 créatures du Mythe superbement dessinées. Vous apprenez tout sur leurs habitats, leurs coutumes et leurs caractéristiques.

L'écran du Gardien

Presque tous les packs possèdent un écran qui résume les tables et les informations propres à leur contexte. Cependant, il existe un écran général qui facilite les recherches dans les règles et qui embellit la table de jeu.


L'APPEL de CTHULHU
Jeu de Rôle Fantastique dans les mondes de H.P. Lovecraft
SANDY PETERSEN
Supplément de CTHULHU
Aventures Effroyables & Études
Les Ombres de YOG-SOTHOTH
Une Campagne Mondiale pour Sauver l'Humanité
L'ASILE d'Aliénés & Autres Contes
L'APPEL de CTHULHU
Carte du Monde


GUIDE DU PARIS DES ANNEES FOLLES
Dominique Balczesak
PANORAMA DES ANNEES FOLLES
Dominique Balczesak
REGLES OPTIONNELLES & SCENARIOS
Philippe Sallerin, Jean-Charles & Sylvie Rodriguez



aide de jeu

L' HYPNOSE

Une nouvelle compétence pour vos personnages

L'appel de Cthulhu est un jeu dans lequel l'insolite et le surnaturel cotoient régulièrement le quotidien. Les phénomènes parapsychiques y tiennent un rôle prépondérant. Voilà pourquoi les investigateurs deviennent rapidement coutumiers de l'étrange. Il est donc raisonable de leur offrir la possibilité de s'adonner à des pratiques peu ordinaires telles l'hypnose.

Hypnose: sommeil artificiel et incomplet qui augmente considérablement la suggestibilité du sujet.

Un peu d'histoire:

L'hypnose est un procédé connu depuis l'antiquité. Son principal usage était thérapeutique. Toutefois on peut penser que les prêtres l'utilisaient à d'autres fins, les effets provoqués pouvant facilement être assimilés à de la magie.

Les premières études scientifiques remontent à 1776. Franz Amton Mesmer lui donna le nom de "magnétisme animal". En 1843, J. Braid, chirurgien à Manchester, introduit le mot "hypnotisme" créé à partir du grec hypnos (le sommeil). Il développe divers éléments tels que l'explication neurophysiologique du phénomène, la fixation sur un objet brillant et la suggestion verbale.

De 1890 à 1920 l'hypnose passe de mode et sombre dans l'oubli. Curieusement, la première guerre mondiale relance ce phénomène. Il se révèle très efficace pour soigner les névroses chez les combattants . Vos personnages des années 20 connaissent donc cette pratique. Pour l'utiliser, voici une transcription en termes de jeu de cette faculté particulière.

Règles de jeu

HYPNOSE; Base : 0%
Compétence relative à la profession de parapsychologue.
La possibilité d'acquérir ce talent est laissée au jugement du M.J.

Pour hypnotiser il faut réussir deux lancers de dés:

1) Réussir le jet sous la compétence hypnose (limité par la connaissance de la langue choisie).

2) Réussir un % pouvoir contre pouvoir. Le pouvoir de l'hypnotiseur étant modifié par la tableau **A**, page de droite.

En cas de succés complet, il suffit de se reporter au paragraphe: que faire sous hypnose.

Toutefois si la personne hypnotisée possède un pouvoir inférieur ou égal à 6, elle fait partie des 5% de la population qui peuvent entrer en transe profonde. Ce sujet devient alors un automate aux ordres de l'hypnotiseur. Seul un jet de psychologie permet, dans ce cas, de déceler la domination sur cet individu. Pour briser le controle mental, il faut provoquer une contre hypnose ou des dommages (au moins 1 PdV).

En cas d'échec du jet pouvoir contre pouvoir uniquement, la personne reste en transe légère mais ne se montre pas réceptive aux questions de l'hypnotiseur. Elle se réveillera quelques minutes (heures) plus tard.

En cas d'échec du jet sous l'hypnose, la tentative est un fiasco total.

Rappelons qu'en cas d'échec, une personne qui possède un pourcentage en hypnose ou au moins 20 % en occultisme peut faire semblant d'être hypnotisée et agir en conséquence.

Il suffit d'un round pour placer quelqu'un sous hypnose. Enfin, le pouvoir de l'hypnotiseur ne pourra pas être augmenté (sauf s'il réalise une réussite critique), il ne s'agit pas de magie.

Que faire sous hypnose ?

● a) Faire parler.

Un sujet hypnotisé répondra sans mentir à toutes les questions posées. Si l'on aborde un évènement oublié à cause d'un choc émotionnel, il faut en plus réussir un jet de psychologie ou de psychanalyse. Le jet doit être spécial ou critique si l'évènement est lointain.

Voici une table pour résumer les résultats possibles selon le degrè de réussite (tableau **B**).

Tableau B

Jet	Possibilité
critique	Mémoire de - de 20 ans
spécial	Mémoire de - de 10 ans
réussite	Mémoire actuelle
échec	Peut recommencer avec un malus de - 10%
échec critique	Impossibilité de recommencer avant 1 journée

TABLEAU A

MOTIFS	MODIFICATION DU POUVOIR	EXPLICATIONS
Mauvaise ambiance	- 1 à -5	S'il y a du bruit ou si la personne ne peut s'asseoir confortablement ou s'allonger elle est moins receptive
Pas d'objet pour focaliser l'attention	- 2	L'hypnotiseur peut utiliser le regard ou une idée, mais ces méthodes sont moins efficaces.
Voix non monotomne	- 2	Element presque indispensable pour réussir.
Méfiance de l'hypnotisé(e)	- 10	Ce manque de confiance rend la tâche plus ardue.
Confiance obtenue par *baratin*	- 5	Le sujet doute encore de la valeur de la méthode.
Confiance obtenue par *éloquence*	0	Mais il faut tenir compte de 15 à 30mn d'explications.
Réussite spéciale du jet d'*hypnose*	+ 1	Bonne attitude de l'hypnotiseur.
Réussite critique du jet d'*hypnose*	+ 3	Bonne attitude de l'hypnotiseur.

Précisons que si la scène décrite par l'hypnotisé expose des évènements épouvantables l'hypnotiseur risque gros. En effet s'il rate son jet de SAN il perd 1d6 dans cette caractéristique car il sait que cela est vrai !!

● b) Calmer la folie.

Un jet de psychanalyse réussi sur quelqu'un sous hypnose permet de le guérir d'un problème mental pour un temps déterminé par le M.J. L'arbitre peut s'aider pour cela de la *"table de durée de la folie temporaire"* comprise dans la règle. Attention, cela ne s'avère pas toujours possible. Ainsi un individu atteint de panthophobie par exemple, ne fera jamais confiance à un hypnotiseur et ses cris rendront l'ambiance très défavorable à la concentration. De plus avant de soigner une phobie, il faut la diagnostiquer.

● c) Conditionnement

On peut ordonner à une personne sous hypnose d'effectuer une action à son réveil, ou même plus tard. Les actes peuvent être illogiques (chanter nu dans le parc), mais pas incensés (se jeter par la fenêtre). Pour réussir une telle tentative, l'hypnotiseur doit d'une part réussir tout ses jets de dès, et d'autre part posséder 5 pts de Pouvoir de plus que son sujet. Le conditionnement peut également neutraliser des sens de l'homme. On peut ainsi rendre aveugle, sourd ou insensible à la douleur. Il demeure possible d'hypnotiser quelqu'un pour qu'il ne sente rien en mettant sa main dans le feu. Il perdra quand même des PdV mais n'aura pas de jet à faire sous la constitution.

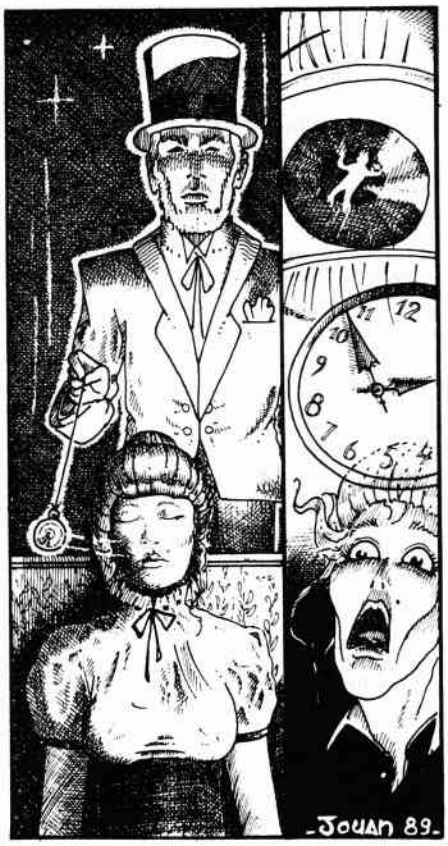
■ EXEMPLES PRATIQUES ■

Exemple 1: Edward Winston se propose d'hypnotiser la Comtesse Nijinska qui accepte. Edward possède 70% en hypnose mais la comtesse n'a que 52% en anglais (langue qu'il utilise). Il roule 62, le regard de la femme se fixe mais il ne peut pas questionner son sujet (car son jet est supérieur à 52). Il peut toutefois faire signe à son serviteur pour que ce dernier fouille le sac à main de la comtesse endormie.

Exemple 2: Pendant une réception on amène à Edward Winston une jeune fille en état de stupeur. Pour savoir ce qui lui advint il s'isole avec elle dans le fumoir. Il roule 32% et le regard de la fille s'immobilise. Comme il y a beaucoup de bruit dans le couloir Winston aura -1 a son POU pour son jet de POU contre POU. Edward possède un Pouvoir de 17 (-1 = 16) et la jeune amnésique de 12. Il roule 63%, il peut donc influencer son sujet.

Exemple 3: Winston questionne la jeune fille. Elle raconte qu'elle se nomme Helena Smith. Elle accompagnait un des ses amis à l'abbaye de Rochester pour tester les effets d'un livre ancien. Elle refuse de continuer dans les détails. Edward tente un jet de psychologie et obtient 87%. Il s'agit d'un échec car il possède 83% dans cette compétence. Il essaye à nouveau avec un malus de -10% cette fois. Il roule 50% et réussit à faire continuer le récit de la fille. Ce témoignage se montre horrible, l'hypnotiseur fait un jet sous la SAN, il échoue et perd 3 pts de SAN.

Exemple 4: Winston décide de la soigner momentanément afin d'impressionner l'assistance. L'état de stupeur évident de la fille ne nécessite aucun diagnostique. Il réussit son jet de psychanalyse. Il réalise ensuite un 7 et un 4 sur la table de la page 26 des règles. Elle est donc guérie pendant 4 tours.



Exemple 5: Enfin Winston interdit à son sujet de raconter à quelqu'un d'autre son témoignage.. L'hypnotiseur possède suffisament de Pouvoir et d'ascendant sur la fille pour la dominer. Il ressort donc du fumoir après une demi heure avec Helena à son bras et s'empresse de la conduire à un hopital□

Didier Kirszenberg



L' HYPNOTISEUR

Voici l'introduction d'une aventure dans laquelle vous pouvez facilement introduire l'aide de jeu sur l'hypnose de la page précédente.

HISTORIQUE

Le 10 avril: Paul Schaerkel découvre une cache dans la maison dont il a héritée quatre ans auparavant. A l'intérieur, il trouve un poussièreux cahier narrant la vie de son oncle décédé qui possédait l'habitation ainsi qu'un vieux grimoire traitant d'un mythe millénaire. Il apprend en lisant le cahier que le livre ancien contient des formules qui servent à appeler et à controler de monstrueuses entités. Toutefois, les invocations ne peuvent s'effectuer que dans un lieu autrefois consacré par des druides. Il décide alors d'entreprendre de sérieuses recherches pour trouver cet endroit.

Le 8 mai et les jours suivants: Paul se rend tous les jours dans des bibliothèques. Dans l'une d'elles il rencontre Helena Smith, une jeune employée aux archives.

Le 22 mai: Paul et Helena s'avoue leur amour. La jeune fille n'encourage cependant pas les recherches de son ami.

Le 24 mai: Après maints recoupements, Paul conclue qu'il existe un lieu consacré par des druides sous l'ancienne abbaye de Worchester située en pleine campagne près de Plymouth, à 30 km de chez lui.

Le 27 mai au soir: Le couple arrive à Plymouth par le car équipé des instruments nécessaires à l'invocation et de cinq batons de dynamite (au cas où...). Paul n'a emporté que le livre sans s'encombrer du cahier.

10h30: Paul commence l'invocation

10h52: Une créature se matérialise mais se montre hostile et peu docile. Paul n'a que le temps d'allumer une mèche de dynamite avant d'être mis en pièce. Dans le même temps, Helena s'enfuie horrifiée. L'explosion détruit une partie des fondations des ruines de l'abbaye et enterre le monstre et le parchemin.

12h30: Helena arrive essouflée et traumatisée dans le parc du chateau de Vallandret, elle parait amnésique et est conduite auprès du Professeur Edward Winston.

Le 29 mai: Un garde-chasse s'aperçoit qu'une nouvelle partie des soubassements de l'ancien édifice religieux s'est écroulée et fait un rapport.

Le 30 mai: Winston fonde sa société de recherches archéologiques et commence à receuillir les capitaux nécessaires.

Le 12 juin: Les travaux commencent autour des décombres de l'abbaye de Worchester. Sur le chantier, le recrutement va bon train. L'événement attire la presse locale.

Le 16 juin: On retrouve dans des éboulis récents le sac à main d'Helena Smith.

Le 17 juin: Apparement sans raison, un employé traite le professeur Winston de "rebouteux" et de "sorcier". Il est renvoyé sur l'heure.

Le 19 juin: Les ouvriers déterrent le corps de Paul Schaerkel (il possède encore ses papiers sur lui). Dans la soirée, on découvre le début d'un réseau de galeries qui se perdent dans les profondeurs...

A vous de mener l'aventure selon votre imagination.

Qu'est-il advenu de l'étrange livre ?

La crypte renferme-t-elle d'autres ouvrages anciens sans intérêt ?

Qu'a fait la créature ?

Quels sont les projets de Winston ?

RENSEIGNEMENTS COMPLEMENTAIRES

Voici quelques indications qui vous serviront à élaborer votre scénario :

Le but de la société de Winston

Cet organisme est officiellement destiné à restaurer l'ancienne architecture anglaise. Son premier objectif consiste à mettre à jour les cryptes de l'ancienne abbaye de Plymouth pour y retrouver le document perdu.

Le siège social de la société se situe dans la clinique du professeur.

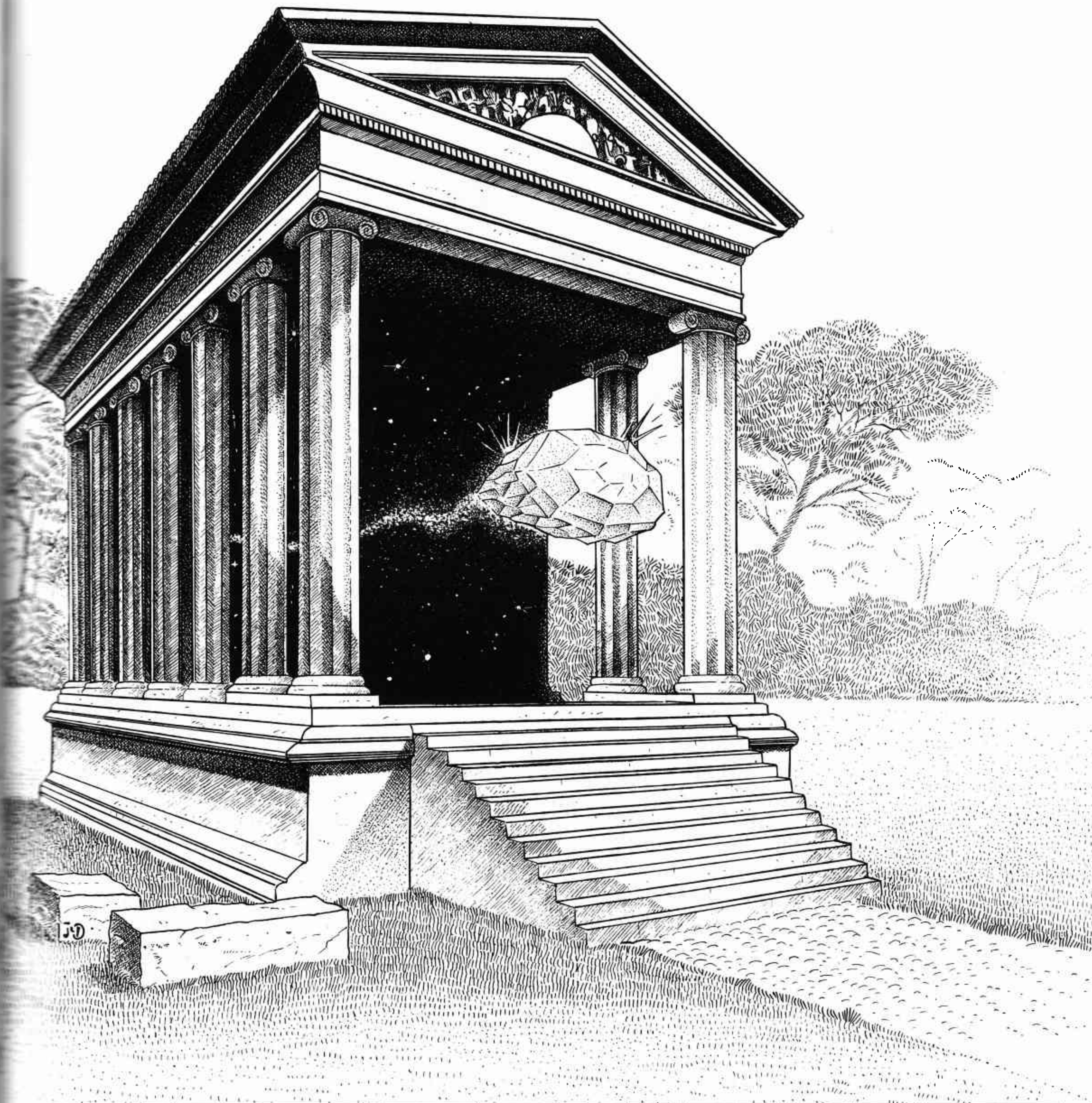
Une étude des livres de comptabilité ferait remarquer qu'une importante partie du budget est destiné à restaurer les objets susceptibles d'être découverts dans les fouilles.

Le mécène

Le milliardaire H. Wintrop souffrant de forts mots de tête rendit visite au professeur Winston. Depuis cette consultation il se sent bien mieux, mais son comportement devient curieux. En effet, bien que dénigrant généralement le mécéna et l'archéologie, il finance le chantier de Winston. Le fils, Charles H. Wintrop s'inquiète et s'étonne de l'attitude de son père.

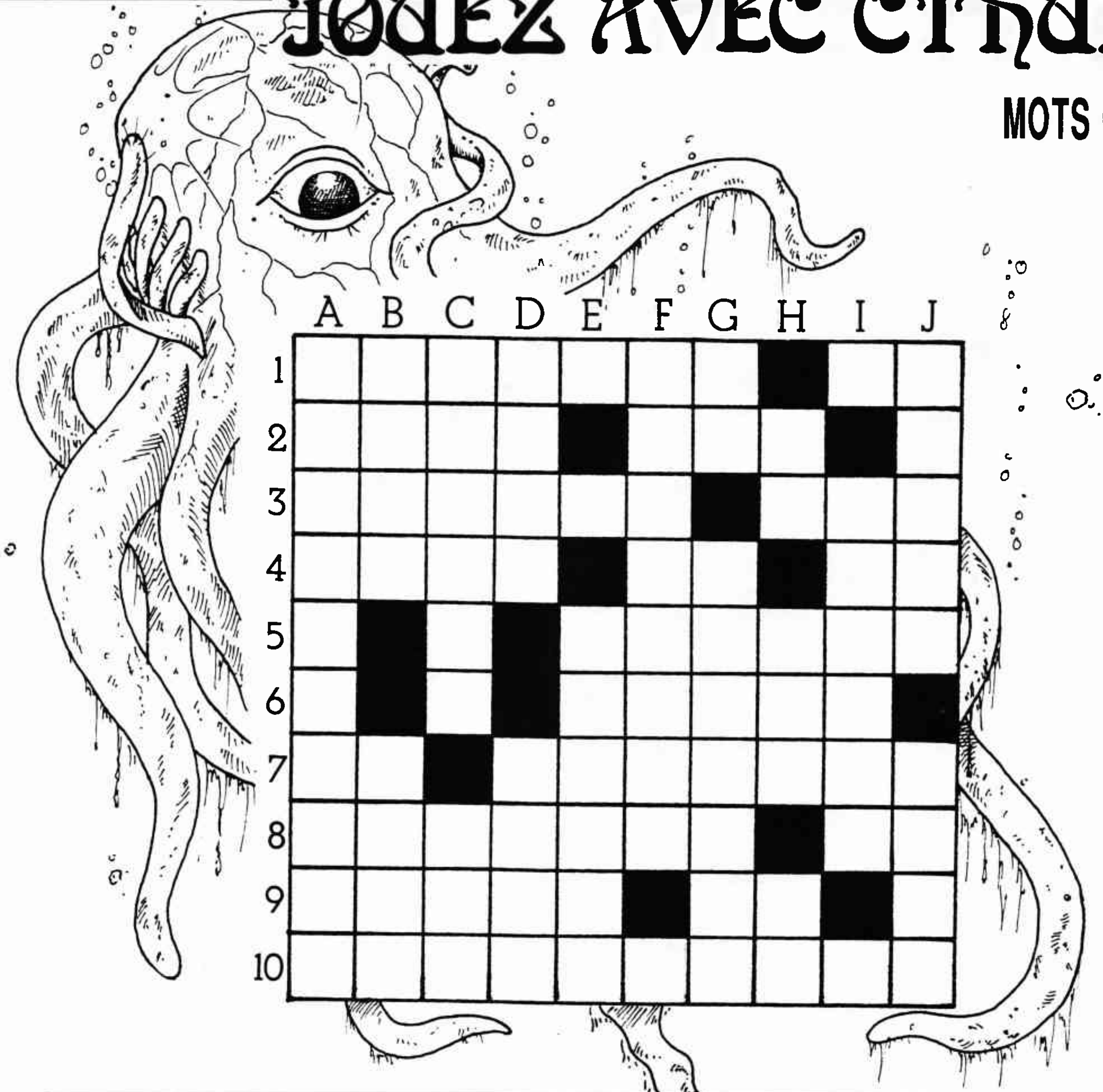
Le chantier

Le contremaitre se montre sévère envers ses ouvriers et suit strictement les directives de Winston. Il est au courant de l'existance du livre parmi les décombres et a pour mission de le ramener. Ce grimoire reste l'obsession du professeur qui accomplit de fréquentes visites sur le chantier. Si Winston remarque un homme fatigué il entreprend de l'hypnotiser pour accroitre sa productivité. Un tiers des ouvriers sont ainsi conditionnés pour ramener le livre dans les délais les plus brefs.



JOUEZ AVEC CTHULHU

MOTS CROISÉS



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1								■		
2					■				■	
3							■			
4					■			■		
5		■		■						
6		■		■						■
7			■							
8								■		
9						■			■	
10										

HORIZONTAL

1 - La créature la plus célèbre du mythe - Extra Terrestre.
2 - Dans l'oeil de votre personnage - Egal.
3 - Appareilsde transmission téléphonique - Préfixe désignant l'oreille.
4 - Arme blanche - Pronom possessif - Dans le vent.
5 - Excroissance de la thyroide.
6 - Coalition.
7 - Fin d'infinitif - Toujours présente dans les récits de Lovecraft.
8 - Campagne après le passage d'une tempête - Dieu ancien.
9 - Esquive une attaque - Cité ancienne de Mésopotamie.
10 - Zones après une manifestation d'Azathoth.

VERTICAL

A - Pour Lovecraft ces lieux ne sont pas de tout repos.
B - Excessif - Enchanté.
C - Caractérise le visage de Cthulhu - Pour oublier la réalité.
D - Caractérise la santé de vos personnages après une aventure - Garçon parisien.
E - Cavités de l'extrémité d'un os.
F - Chaque nouvelle de Lovecraft en est une.
G - Coutumes - Digestion acide.
H - Extrémité de zoo - Abat froidement - Note.
I - Si votre personnage utilise les armes à feu il en est un.
J - Siège sacré - Habitent les profondeurs.

Solution page 98

LE TEMPLE DU JEU

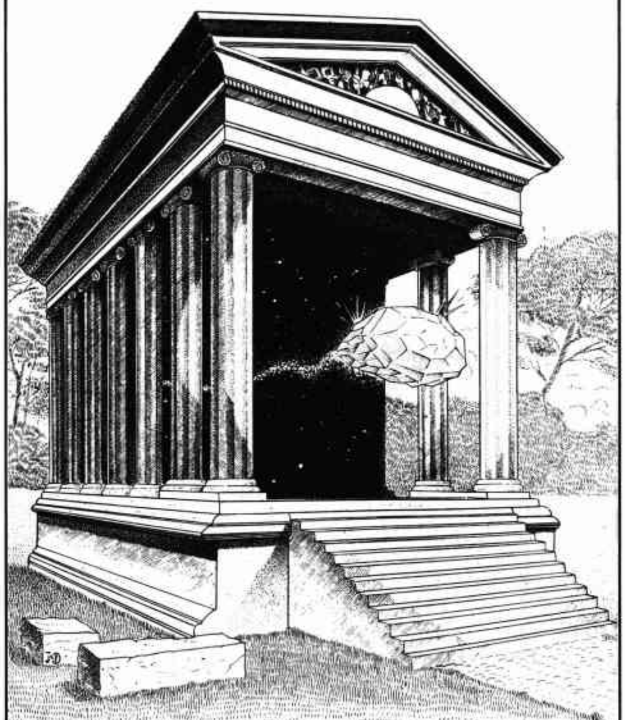
56.44.61.22

L'APPEL DE CTHULHU

L'Appel de Cthulhu (JdR)	200 F ☐
Ecran	71 F ☐
Supplément	99 F ☐
Fragments d'Épouvante	59 F ☐
Guide des Monstres	99 F ☐
Les Années Folles	210 F ☐
Les Contrées du Rêve	128 F ☐
Cthulhu by Gaslight	120 F ☐
Terror Australis	109 F ☐
Les Masques de Nyariathotep	167 F ☐
Le Rejeton d'Azathoth	118 F ☐
Les Ombres de Yog-Sothoth	99 F ☐
L'Asile d'Aliénés	99 F ☐
Les Fungis de Yuggoth	99 F ☐
La Malédiction des Chthoniens	99 F ☐
La Trace de Tsathogghua	99 F ☐
Meurtre à Dunwich	50 F ☐
Terreur sur Arkham	69 F ☐
Murmures des Profondeurs	99 F ☐
A la Recherche de Kadath	99 F ☐
Seul face au Wendigo	59 F ☐
La Terreur venue des Etoiles	59 F ☐
Cthulhu 90	n.c. ☐

NOUVEAUTÉS EN FRANÇAIS

Guerriers des Etoiles (Star Warriors)	209 F ☐
Star Wars (JdR)	89 F ☐
Guide de Star Wars	89 F ☐
Commando Shantipol (Star Wars)	n.c. ☐
Hurlements	189 F ☐
Hurlelune n° 1	79 F ☐
Les Monts Arc en Ciel (RQ)	118 F ☐
Genertela (RQ)	119 F ☐
Whog Shrog	134 F ☐
Athanor	199 F ☐
Warhammer (JdR)	179 F ☐
P.E.R.S.O.N.N.A.G.E. (Warh. JdR)	179 F ☐
Campagne Impériale (Warh. JdR)	n.c. ☐
Paranoïa 2e Edition	169 F ☐
L'Ile Brisée (Hawkmoon)	128 F ☐
James Bond	119 F ☐
Manuel Q (J. Bond)	99 F ☐
Goldfinger	Juin ☐
Le Voleur de Tharbad (JRTM)	65 F ☐
Les Technoguerriers (Battletech)	133 F ☐
Anashiva Reahna n° 2 (Emp. & D.)	79 F ☐
Les Cinq Cerisiers (Camp. Orient. Multijeux)	85 F ☐
Bitume Nouvelle Edition	95 F ☐
France 2009 (Bitume)	55 F ☐
Le Voleur d'Ames (Storm.)	128 F ☐
Killer (Grandeur Nature)	58 F ☐
Tempête sur l'Echiquier	76 F ☐
Tatou 3	30 F ☐
Suprématie 2	159 F ☐
Fief et Empire (Ave Tenebrae)	209 F ☐
Viking	219 F ☐
Dragon Noir	219 F ☐
Stormtroopers (Fig. Star Wars)	90 F ☐
Ecusson Interceptor	20 F ☐
Ecusson Battletech	40 F ☐



VENTE PAR CORRESPONDANCE

Commandez par courrier
ou commandez par téléphone au 56.44.61.22
Frais de port réduits sur toute la France

Envoi	Format Livre	Boîte	Achat + 300 F	Achat +400F
Urgent	16 F	24 F	18 F	0 F
Economique	11 F	18 F	0 F	0 F

Informez-vous sur 36.15 ICOR*CJR
Attention, les prix et la disponibilité des jeux importés sont susceptibles de varier.
Catalogue sur simple demande, contre 3,70 F en timbres.

NOM ____________________
PRENOM ____________________
N° ___ RUE ____________________
____
CODE POSTAL ____________ TEL ____________
VILLE ____________________

J'ai coché tous les jeux que je commande. Je ne paye rien maintenant. Je règlerai à réception sans frais supplémentaires la somme de ....F + ...F (frais de port).
Signature

A BORDEAUX,
C'EST AUSSI UNE NOUVELLE BOUTIQUE !

Venez donc trouver tous les jeux de simulation, et bien plus encore, au 62 rue du Pas Saint-Georges . Tél : 56 44 61 22.

JEUX ANGLAIS

Space 1889	257 F ☐
Ecran Space 1889	86 F ☐
Tales from the Ether (Space 1889)	85 F ☐
Sky Galleons of Mars (Space 1889)	247 F ☐
Jorune	228 F ☐
Comp. Ardoth (Jorune)	71 F ☐
Earth Tech Jorune	79 F ☐
Comp. Fack (Star Wars)	85 F ☐
Starfall (Star Wars)	99 F ☐
Golden Sun (Star Wars)	99 F ☐
Assault on Hoth (Star Wars)	236 F ☐
Vessel Compendium n° 1 (Star Strike)	118 F ☐
Shadow World Atlas (Rolemaster)	181 F ☐
Journey to the Magic Isle (Rolemaster)	80 F ☐
AD&D Player, 2e Edition	171 F ☐
AD&D Master Guide, 2e Edition	157 F ☐
AD&D Monstrous Compendium n°1	157 F ☐
OA 5 Mad Monkey	
Versus Dragon Close	86 F ☐
DLE 1 In Search of Dragon	86 F ☐
DLE 2 Dragon Magic	86 F ☐
SR 7 Hall of Heroes	93 F ☐
GAZ 11 The Republic of Darokyn	86 F ☐
Swashbucklers (GURPS)	99 F ☐
High Tech (GURPS)	114 F ☐
GURPS Magic	114 F ☐
Warlord of the Desert (MERP)	n.c. ☐
Goblin Gate (MERP)	65 F ☐
Bree (MERP)	n.c. ☐
2300 AD	190 F ☐
Earth Cybertech (2300 AD)	99 F ☐
Mega Traveller	225 F ☐
War Book n° 1 (Battletech)	133 F ☐
Morrow Project	142 F ☐
Boomer (Twilight 2000)	71 F ☐
Don't Take your Laser to down (Paranoïa)	85 F ☐

WARGAMES

Air Superiority	209 F ☐
Air Strike (Air Super)	209 F ☐
Desert Falcons (Air Super)	76 F ☐
World in Flames (Réédition)	n.c. ☐
Great Patriotic War	211 F ☐
The Last Hurrah (6e ext. A.S.L.)	196 F ☐
Tokyo Express	361 F ☐
Imperium Romanum	248 F ☐
Middle Powers (Suprématie)	111 F ☐

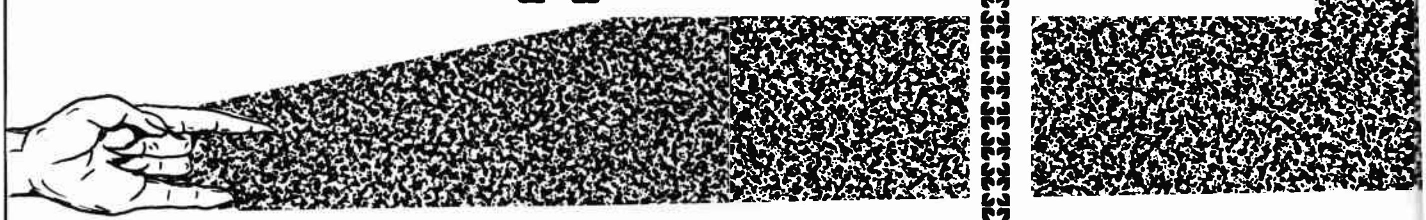
REVUES

Dungeon n° 16	43 F ☐
Dragon n° 143	14 F ☐
Games n° 10	14 F ☐
Strategy & Tactic n° 123	85 F ☐
Challenge n° 37	30 F ☐
General, vol.25	27 F ☐
Fire and Movement n° 58	36 F ☐
Auto Duel Quartely 6/4	28 F ☐
Ice Quartely n° 3	10 F ☐

Découpez ou photocopiez cette page et envoyez-la au ———— TEMPLE DU JEU ————
62, rue du Pas Saint Georges - 33000 BORDEAUX

LORIeN

Magie et Sorcellerie dans l'Appel de Cthulhu



LE MYTHE ET LES ELEMENTS

"La magie du mythe de Cthlhu n'est pas celle de la plupart des jeux de rôle. Il y a peu de sorts propres à affronter et à détruire des ennemis visibles, et très peu d'entres eux sont rapidement lancés. L'essentiel de la magie est largement voué à l'invocation d'horribles entités et aux tentatives du magicien de s'en faire obéir. Les sortilèges sont appris en consultant d'anciens livres d'arcanes ou par l'entremise même du sorcier."

le livre noir, chapitre 6.

Dans l'introduction du chapitre de la magie, la règle de l'Appel de Cthulhu met l'accent sur deux points qui restent malheureusement inexpliqués par la suite.

1) Le travail laissé à l'arbitre, d'abord de choisir sa magie puis de lui donner la consistance nécessaire à la qualité du jeu.

2) L'origine des sortilèges: les livres d'arcanes.

LA SORCELLERIE

Le choix des sorts est largement lié aux thèmes des livres dont ils sont extraits. Pour que le gardien des arcanes établisse le "corps" de ses enchantements, la règle fournit une table aléatoire du choix des sorts. C'est sacrilège ! Cela laisse la porte ouverte à toutes les incohérences. Il existe cependant des outils qui permettent à l'arbitre néophyte de choisir ses sorts de façon logique.

Les sortilèges sont étroitement liès aux créatures et proviennent de quatre collèges de sorts que l'on trouve dans la règle. On y distingue les sortilèges en usage chez:

- les Dieux Ainés
- les Autres Dieux
- les Races Indépendantes
- les Grands Anciens et leurs servants.

La règle distingue aussi, ne l'oublions pas, six natures dans les enchantements qui ont chacune leur usage clairement défini. Ce sont:

- les sorts d'invocation
- les sorts d'enchainement
- les sorts de contact avec les races de monstres.
- les appels aux divinités
- les contacts avec les divinités
- les "autres sorts"

Ces derniers doivent rester les plus rares et n'être en aucun cas multipliés anarchiquement sous peine de dénaturer le jeu.

S'il est invraisemblable de rencontrer "Ceux des Profondeurs" en plein désert d'Arizona, il est également impensable que les grands prêtre de cette race invoquent les "Vampires du Feu" dans leur monde subaquatique. Pour établir son choix, l'arbitre peut reconnaitre dans le Mythe une logique faite d'affinités à sept éléments:

- la Terre
- l'Eau
- le Feu
- l'Air
- le Froid
- l'Espace
- les Ténèbres



Le Mythe ne doit pas se voir limité à cette classification, mais ces affinités peuvent aider à mieux comprendre les incompatibilités et les alliances qu'ont entre elles les entités lovecraftiennes.

Ainsi voici trois tableaux qui permettront de situer le Mythe par rapport aux éléments et d'éviter les assemblages les plus invraisemblables.

Tableau 1
Les Oppositions Elémentaires

TERRE contre **EAU**

TERRE contre **ESPACE**

TERRE contre **FEU**

FEU contre **FROID**

FEU contre **TENEBRE**

FEU contre **AIR**

EAU contre AIR

Tableau 2
Les Dieux et les Grands Anciens

FROID : Ithaqua

EAU : Cthulhu, Nodens

AIR : Tawil at'Umr, Nodens, Hastur (?)

TERRE : Shub-Niggurath, Shudde M'ell, Tsathoggua, Yig, Y'Golonac, Nyogtha

FEU : Cthugha

ESPACE : Azathoth, Yog Sothoth

TENEBRES : Tsathogua

Tableau 3
Les créatures du Mythe dans les éléments

TERRE : Ghasts, Gugs, Cthoniens, Sombres Rejetons de Shu-Niggurath, Goules, Anciens, Habitants des sables, Peuple Serpent

FROID : Gnoph-Keh

EAU : Profonds, Shoggoths, Larves de Cthulhu

ESPACE : Lloigor, Grande Race de Yith, Chiens de Tindalos, Vampires Stellaires, Bêtes de Lune.

TENEBRES : Horreurs Chasseresses, Maigres Bêtes de la Nuit, Dholes, Larves Amorfes de Tsathoggua

FEU : Vampire du Feu

Toutes les créatures ne sont pas aussi puissantes les unes que les autres et le pouvoir de leurs sorts varie en conséquence. Il demeure sage de moduler leur puissance en se référant au "niveau" des êtres entre les monstres mineurs, modérés, majeurs, Grands Anciens et Dieux du dehors que l'on trouve dans la règle.

L'arbitre prendra soin, grace à cette méthode, d'associer étroitement les sortilèges à son scénario. Des joueurs habiles trouveront une solution efficace aux périls qu'ils affrontent en maniant avec précaution les sorts d'invocation et d'enchainement qu'ils auront découverts et en s'aidant des antagonismes internes au Mythe.

Il est inutile et dangereux d'ajouter "d'autres sorts" qui ne sont pas dans l'esprit du jeu pour suppléer aux déficiences des joueurs. La connaissance et la magie s'avèrent difficiles à manier. Il faut les mériter et savoir en tirer parti. Un scénario réussi, telle une nouvelle de Lovecraft, est avant tout un puzzle intellectuel ardu. Il ne faut pas qu'un choix hasardeux des sorts dévalue le problème ou rende la solution inaccessible. Dans les deux cas les investigateurs n'auront aucune chance d'affronter efficacement les horreurs du Mythe.

LES RITUELS

"Afin que se réalise notre Grand' Oeuvre, tu dois, frère en ALMONSIN-METRATION, obéir et accomplir le commandement de l'Homme Noir. Tu présenteras un enfant nouveau né sur la table sacrée et par une nuit de pleine lune où Hécate entrera en huitième maison, tu l'offriras en sacrifice. Tu auras fait trois signe de Voors et invoqueras:

Comme il est écrit
Sur les tables d'ébène
De Zariatnawik
Je t'invoque, noir messager,
soit favorable à mon sacrifice
NYARLATHOTEP
TH' YO' K' TAYFH
GH' YN' SS' NGHO
NGAH' NG' YISH

et tu plongeras ta dague dans le coeur de l'enfant et sa vie sera transférée.
Vie pour notre confrérie.
Vie pour que s'accomplisse notre Grand' Oeuvre"

Extrait traduit du LIVRE DES SECRETS INAVOUABLES de Jean de la Gargouille, 1370, brulé avec le reste de la ville sur l'ordre du Prince Noir à Limoges.

Cet exemple illustre le vrai propos de la magie dans l'Appel de Chtulhu. Il est regrettable que, dans les deux éditions des règles, chaque sortilège ne soit expliqué que par un court paragraphe technique. D'aucuns pourraient alors croire que cette magie ressemble à celle d' AD&D. Tout amateur éclairé de Lovecraft, et les concepteurs du jeu en premier, ont pourtant préciser que ce n'était pas le cas, mais qu'il s'agissait plutôt de noires cérémonies rituelles.

UN RITUEL PREND DU TEMPS

La première chose qu'il ne faut pas oublier est qu'un simple sortilège d'invocation demande plus d'une demi heure de chants et de danses pour aboutir. De plus certaines créatures d'outre-espace comme les Chiens de Tindalos n'apparaissent qu'après plusieurs jours.

Il faut en outre que les étoiles soient propices et que l'époque soit favorable. Certaines dates consacrées favorisent le rite. Par exemple la veille de la Toussaint, l'Yulethide ou la nuit de Walpurgis. Il faut aussi attendre certains évènements astrologiques. Ainsi Nyarlathotep n'apparait qu'à la pleine lune, "Celui que l'on ne doit pas nommer" n'est accessible que lorsqu' Aldébaran est au dessus de l'horizon.

UN RITUEL DEMANDE UN LIEU CONSACRE

Certains objets, certains encens, s'avèrent necessaires au succès du sortilège. Ce ne sont pas de simples "composants matériels" que l'on extirpe d'une pochette, mais parfois une tour de trois mètres de haut ou une momie ancienne réduite en poudre. Outre les quelques exemples que donnent les règles, un arbitre intelligent se montrera soucieux d'épicer son rituel avec d'étranges objets. A ce niveau, et à ce niveau seulement, (qu' Azathoth étouffe les falsificateurs) le pseudo Nécromicon publié en France, contient quelques listes interressantes Quoiqu'il en soit le rituel nécessite toujours des outils consacrés.

UN RITUEL DEMANDE UN TEMPS CONSACRE

Il existe des lieux de pouvoir où le mal ancien s'est tramé et où les autels et les monolithes ont été lavés dans le sang. Le sortilège s'amplifie dans de tels endroits. Enfin, comme il est dit dans le Nécronomicon, "Ceux du dehors" n'utilisent que certaines portes pour entrer dans ce monde.

Dans ce jeu où tout dépend du (bon) gout du Gardien des Arcanes, un arbitre consciencieux se fera un devoir de détailler les rituels auxquels les investigateurs assisteront. Pour l'inspiration nous devons nous reporter à H. P. Lovecraft, puissant messager, et lire de préférence "L'affaire Charles Dexter Ward" afin de découvrir un des meilleurs écrits sur la sorcellerie.

Si l'arbitre joue méthodiquement de la magie, sa campagne restera marquée dans le souvenir de ses participants grâce à son réalisme terrible et sa force.

Le résultat d'un sortilège lancé hors des conditions précédentes a des effets TERRIFIANTS !!

L'origine des sortilèges: **Les livres d'arcanes**

"Les nombreux livres d'arcanes et leurs éditions diverses sont le fondement et l'ossature du Mythe de Cthulhu. Ces livres sont une source majeure du pouvoir des personnages qui risquent d'avoir à affronter quelque monstre horrible à seule fin d'acquérir tel ou tel livre."

C'est en ces termes que Sandy Petersen justifie l'importance des livres d'arcanes dans le jeu de l'Appel de Cthulhu. Ils hantent en effet les écrits de H.P.Lovecraft et de son école, mais malheureusement les règles les décrivent très sommairement. Pour Lovecraft, chaque livre avait un propos précis, et donc, pour le jeu, un thème et des sorts qui lui sont liés. L'arbitre doit alors suppléer au silence de la règle, il doit en écrire des pages entières et en garder la trace.

Ce n'est pas ici le lieu de retracer l'histoire du *"Nécronomicon"*, des environs de l'an 700 à nos jours. Cependant, cet exemple célèbre, à côté de celui moins connu des *"Unaussprechlichen Kulten"* (les Cultes Indescriptibles), montre que tout arbitre soucieux de réalisme écrira l'histoire des livres qu'il introduit dans sa campagne. Le Mythe de Cthulhu est une religion "révélée" et a ses "Saintes Ecritures". Sa Bible est le *"Nécronomicon"* dont Lovecraft a écrit de larges extraits. Ceux-ci ont été rassemblés dans le "Cthulhu Companion", en complément des règles. Des exégèses que nous a léguées le professeur Philéus P. Sadowky, on peut déduire que le *"Nécronomicon"* est le recueil le plus complet du Mythe et couvre l'ensemble de l'occulte, de la sorcellerie médiévale aux Grands Anciens.

◎◎◎

Les autres livres d'arcanes se montrent moins complets et plus spécialisés. Il existe principalement trois catégories de livres maudits.

● La première est constituée de grands manuscrits écrits dans une langue très ancienne, Egyptien, Chinois, Polynésien, ou même dans une langue pré-humaine comme le R'lyehen. Ces manuscrits uniques traitent des Grands Anciens et des jours de leur domination. Leur origine se perd dans la nuit des temps et leurs premiers auteurs ne sont jamais des êtres humains. Certains n'ont jamais été traduits, d'autres sont détenus par quelques sectes fanatiques et secrètes. Nous prenons en compte également les *"Manuscrits Pnakotiques"* écrits par ceux de la Grande Race, traitent des Grands Anciens et des premiers temps du monde. L'indéchiffrable *"Texte de R'lyeh"* est en fait consacré au Grand Cthulhu et à ses mignons. Le *"Livre d'Eibon"*, qui vient, dit-on, de l'Hyperborée, traite du Culte de Tsathoggua.

● A côté de ces manuscrits prodigieusement anciens, versés dans les aspects les plus profonds du Mythe, Lovecraft fait souvent référence à des ouvrages de magie "moderne" dont le *"Liber Damnatus"* de Borcellus. Leurs auteurs sont des sorciers individuels qui, dans un souci de cathéchèse, transmettent leurs expériences et les enchantements qu'ils parvinrent à maitrisés. Moins orientés autour du Mythe et plus proches de la magie, leurs ouvrages cautionnent les manuscrits les plus anciens dont ils sont librement inspirés. A côté de ces auteurs, Von Junst occupe avec son *"Unaussprechlichen Kulten"* une place à part. Plus amateur que sorcier, il collectionne toutes les énigmes de son temps et les éclaire "à la lumière" du Mythe de Cthulhu.

Ces ouvrages de sorcellerie ne sont pas tous fictifs. Le *"Daemonolatreia"* de Régimius fut bel et bien imprimé à Lyon en 1595, il en va de même de l'odieux *"De Maasticacione Motuorum"* de Philippus Rohrl, paru à Leipzig en 1679.

● La dernière catégorie d'ouvrages consacrés au Mythe est constituée d'oeuvres plus bénignes.

Elles sont le fait de rêveurs ou d'érudits un peu sceptiques qui tentent de rationaliser, en écrivant un livre, leur expérience Cthulhoide.

L'arbitre doit choisir le type d'ouvrage qui convient le mieux à ses propriétaires et au niveau général de son scénario. Les livres de la troisième catégorie seront les plus fréquemment répandus et constitueront un début d'appproche du Mythe dans une campagne. Ceux de la première, au contraire, seront si précieux qu'ils pourront être l'ultime récompense d'années de recherche.

A partir du thème du livre, l'arbitre dispose d'une base solide pour choisir ses sortilèges, il écrira sans doute quelques extraits de ces manuscrits en rapport avec sa campagne. S'il établit un dossier complet sur les livres d'arcanes apparus dans le cours du jeu, en quelques temps, il pourra écrire un *"livre Noir"* et donnera à ses parties la consistance effroyable qui est indispensable à la qualité du jeu☐

Voici pour finir une table abrégée de classification des ouvrages du Mythe.

Jean Marc Zaninetl

Les livres d'arcanes

TITRE	AUTEUR	THEME
	Somme des Mythes	
NECRONOMICON	Abdul Al Hazred	Tous
	Les Manuscrits anciens	
MANUSCRITS PNAKOTIQUES	La Grand' Race	L'Origine des Temps
LIVRE D'IVON (EIBON)	L'Hyperborée	Tsathoggua
LIVRE DE DZAN	Leng	L'Origine des Temps
TEXTE DE R'LYEH	Mu ou les Profonds	Chtulhu
LIVRE DE THOTH	Nyarlathotep	Nyarlathotep
REVELATIONS DE GLAAKI	??	Y Golonac
	Livres de magie moderne	
FRAGMENT DE GHARNE	Lord Wendi-Smith	Les Ctoniens
TRUE MAGICK	Theophilus Wen	Sorcellerie
SADUCISMUS TRIOMPHATUS	Joseph Glanvil	Sorcellerie
DE MASTICATIONE MOTUORUM	Philippus Rohr	Sorcellerie
DAEMONOLATREIA	Remiqius	Démonolâtrie
L'IMAGE DU MONDE	Gauthier de Metz	Catalogue du Mythe
UNASSPRECHLICHEN KULTEN	Von Junst	Catalogue du Mythe
DE VERMIS MYSTERIIS	Ludwig Prinn	Sorcellerie
CULTE DES GOULES	Comte d'Erlette	Sorcellerie
	Livres mineurs	
MALLEUS MALEFICORUM	Innocent VIII	Sorcellerie
MERVEILLES DU MONDE INVISIBLE	Cuthon Malthes	Salem
CHTULHU DANS LE NECRONOMICON	Dr. Shrewsbury	Cthulhu
AZATHOTH ET D'AUTRES HORREURS	Ed Derby	Poésie
LE CULTE DES SORCIERES EN EUROPE OCCIDENTALE	Miss Murray	Sorcellerie

LE NECRONOMICON



Tout commença il y a quelques années... Lors d'un repas banal chez des amis de famille. Je cherchais à tromper l'ennui en visitant dans la bibliothèque de mon hôte. Quelle ne fut pas ma surprise de voir ranger là, au milieu de livres de tout acabit, un grimoire à la tranche obscure portant écrit en lettres d'or: Necronomicon...

A l'époque, la fièvre des Jeux de Rôle venait de s'abattre sur moi et l'un de mes préférés se nommait Call of Cthulhu. Ce jeu me faisait découvrir un nouveau style littéraire, l'horreur et un auteur, Lovecraft. J'ignorais que le livre de l'arabe dément Abd Al Hazred existait "réellement". L'emploi des guillemets peut paraitre étrange mais le mystère règne en maitre autour de cet ouvrage. Cet article espère lever un bout du voile qui entoure ce sujet.

Pour les novices, expliquons d'abord ce que représente le Necronomicon, le livre de l'arabe dément Abd Al Hazred.

CE QU'EN DISAIT LOVECRAFT

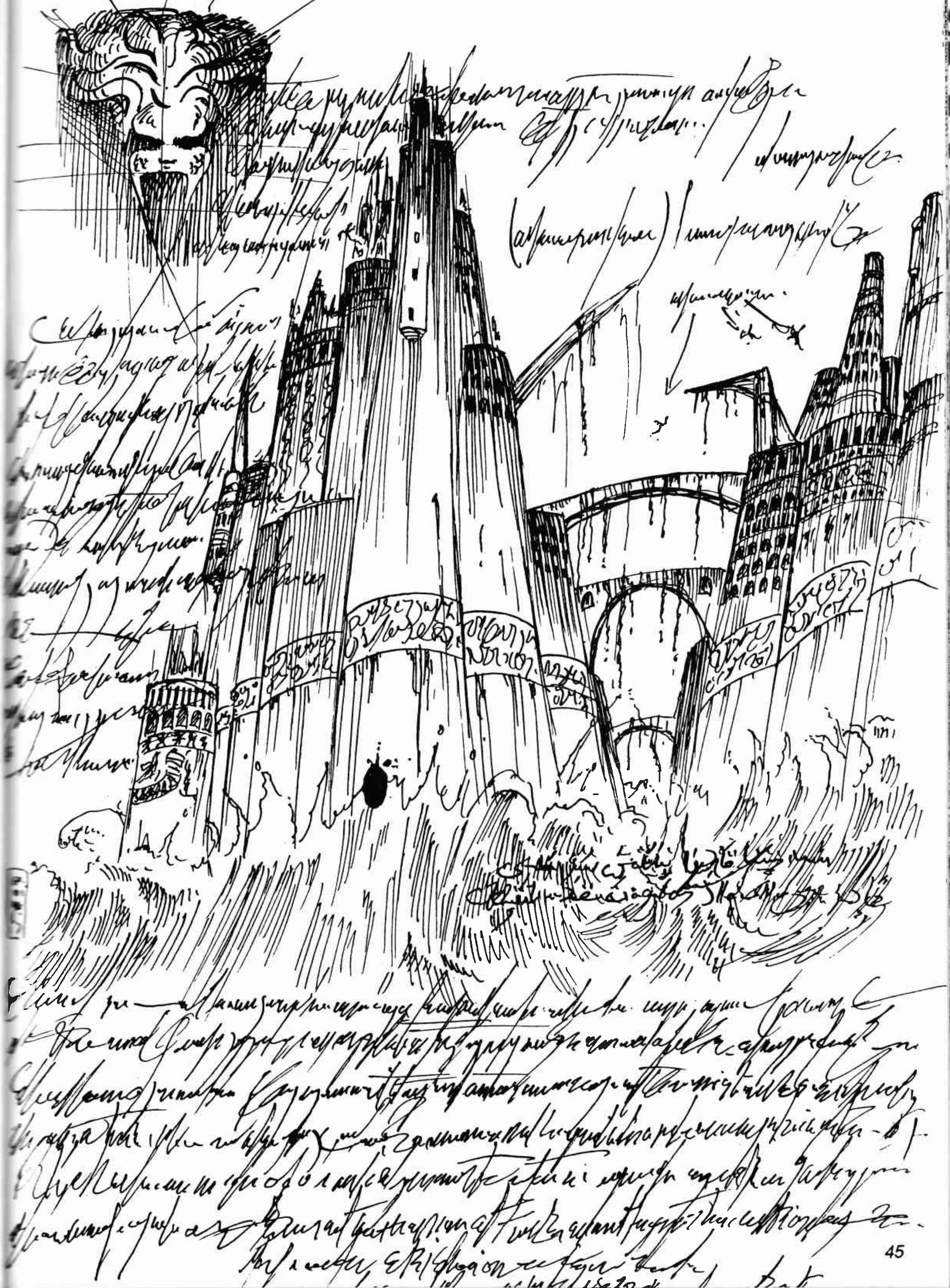
Dans l'oeuvre d'H.P.L., ce livre est cité pour la première fois dans la nouvelle *La Meute* (écrite en 1922). Notons qu'il était également question d'un grimoire "en caractères indéchiffrables" dans *La déclaration de Randolph Carter* (1919), mais aucun titre ne le désignait.

Le Necronomicon va détenir la place principale d'un ensemble de recueils tels que *Le Culte des Goules* ou le *De Vremiis Mysteriis*, qui initieront tous les héros de Lovecraft au Mythe de Cthulhu. Le Necronomicon est décrit comme un puissant ouvrage de Magie Noire. Lovecraft donne son nom arabe: Al Azif. Ce nom désigne le léger bruit provoqué par les insectes nocturnes qui est associé à l'âme des morts. Ces écrits présentent un guide vers le royaume des ombres, doublé d'une effrayante liste de sorts qui aident le lecteur à pactiser avec les forces démoniaques des Grands Anciens. Inséparable compagnon des nécromanciens, ce livre est à la fois leur arme et leur perdition. En effet toute personne qui le consulte semble ensuite marquée d'un destin aussi funeste qu'horrible. Lovecraft décrit l'histoire complète du livre à partir de sa rédaction à Damas en 730 jusqu'au XXeme siècle.

Pendant longtemps une grande polémique agita le milieu des fervents admirateurs du Mythe. Certains attribuaient le Necronomicon au génie (ou à la folie) du Maitre, tandis que d'autres s'appuyaient sur le fait que tous les autres ouvrages cités par Lovecraft existaient vraiment (le *Culte des Goules* peut être consulté à la bibliothèque Sainte Geneviève de Paris). Ainsi le Nécronomicon devait surement exister ou du moins un manuscrit s'en rapprochant.



L'éditeur et ami de Lovecraft August Derleth prit lui même position en affirmant que le Necronomicon était purement imaginaire. Cependant, le débat était loin de s'achever...



LE CONTENU

Si vous allez dans une bonne librairie (même non spécialisée dans le fanstastique), vous aurez toutes les chances de trouver le livre, édité chez Belfond en premier, puis chez J'ai lu. Après lecture vous vous demanderez si votre raison vacille ou si les textes que vous contemplez ne s'apparentent pas à une vaste fumisterie ourdie par des éditeurs en mal d'argent.

Le Necro (pour les intimes) se compose de trois parties:

1) L'historique du grimoire expliquée par Lovecraft, des textes portant sur la validité de l'écrit et les différentes traductions (125 pages).

2) Le Necronomicon, sorts et invocations (50 pages).

3) La vie et le travail de Lovecraft (40 pages).

La première partie s'avère plutôt obscure, difficile à lire et contient somme toute peu d'informations. De plus des considérations sur Lovecraft et sur l'occultisme en général viennent compliquer les choses. Le tout présenté sous un fatras de dates, de noms et de mots savants qui rebutent plus d'un novice.

Ces remarques supplémentaires, bien que très instructives, n'ont que peu de chose à voir avec le sujet. Leur présentation donne un ton savant et discutable qui nuit beaucoup à la crédibilité (réelle ou imaginaire) du contenu original de l'ouvrage. Le plus intéressant reste le chapitre consacré à la découverte du document qui servit de base au livre.

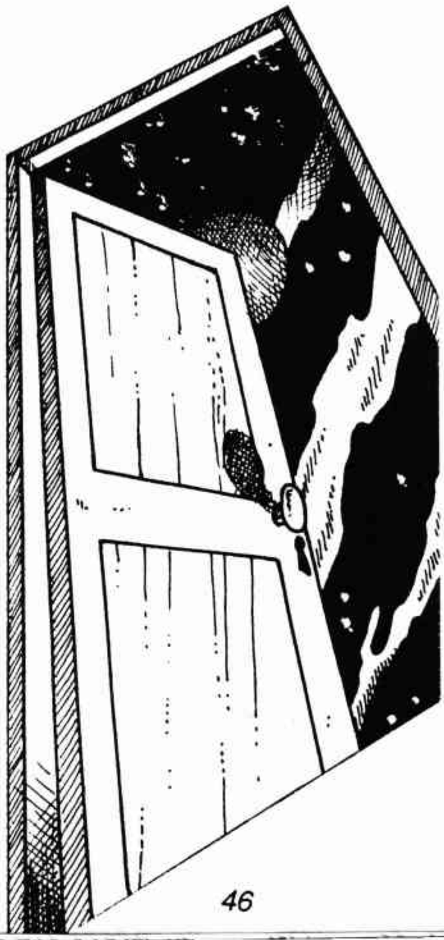
Robert Turner ("l'auteur" qui mis en forme la version moderne du Necro) se passionnait pour la vie de Lovecraft et son style et s'intéressait tout particulièrement aux débats sur la véracité du Necronomicon. Son opinion était que ce recueil représentait "l'archétype soulignant et unifiant un ensemble apparemment cohérent de données magiques et mythologiques".

Il révisa son jugement lors d'une étude d'un ouvrage sur John Dee (1527 - 1608), médecin astrologue de la reine Elizabeth. Celui-ci en association avec Edouard Kelly semblait entrer en contact avec les esprits en utilisant un étrange langage: l'Enochien. Cela fonctionnait comme un spectacle de cirque.

Kelly donnait un numéro de colonne et un numéro de ligne, Dee transcrivait. Il utilisait pour cela ce que l'on appelle le Miroir de Dee, une sorte de *boule de charbon montée sur un socle* d'ivoir. Selon Turner, le code Enochien possédait une trop grande complexité pour prétendre que Kelly était un imposteur. Dee semblait donc vraiment contacter l'Au-Delà...

Par hasard, lors de ces recherches, Turner découvrit un livre du nom de Liber Logaeth qui comportait 65 folios contenant 101 carrés magiques dont 96 se composaient de 49X49 cellules et 5 de 36X72 cellules remplies de chiffres et caractères latins. Un véritable casse-tête chinois. Turner confia le tout à un informaticien qui, au bout de plusieurs mois de travail acharné décrypta le document (ces calculs sont rapportés dans la première partie de sa version du livre). Les résultats démontrent qu'il s'agissait de fragments du Necronomicon et que certains noms des créatures favorites de Lovecraft y figuraient en bonne place. Impressionant non ?

Ils trouvèrent ainsi plusieurs sorts au rituel compliqué permettant d'entrer en contact avec des entités très anciennes (dont Shub-Niggurath et Yog-Sothoth). Les auteurs ajoutèrent quelques illustrations et croquis qu'ils dénichèrent dans d'autres manuels de Sorcellerie. Ainsi le Necronomicon fut-il révélé au grand publique. Depuis, Shub-Niggurath a dû se mettre sur la liste rouge car pas mal de personnes ont essayé de le contacter !



QU'EN PENSER ?

Après une telle lecture, on ne sort pas tout à fait indemne, que ce soit dans un sens ou dans l'autre. Personnellement, je dors bien et je ne suis pas encore devenu aveugle à la lecture de l'ouvrage maudit. Néanmoins, plusieurs points importants me viennent à l'esprit.

Comment Lovecraft a-t-il pu parler de ce livre ? Certains pensent qu'il possédait un exemplaire chez lui, d'autres que l'inspiration (comme pour ses nouvelles) lui venait au travers de ses rêves. Il me parait peu probable qu'H.P.L. détenait une copie, malgré l'hypothèse faite sur l'adhésion de son père à la Franc-Maçonnerie. Si Lovecraft avait eu un exemplaire à sa disposition, il ne s'agissait évidemment pas de l'édition anglaise codée, car elle ne fut décryptée que par des ordinateurs il y a une dizaine d'années. Pour le lire il aurait fallu que l'écrivain posséda la clef du code. Qu'est devenue cette transcription du Necronomicon détenue par Lovecraft ?

D'autres problèmes se posent. Comment se fait-il que ce grimoire qui nous parvient maintenant n'ait pas fait l'objet d'études dans le passé ? Pourquoi ne trouvons nous nulles traces de ces thèmes avant le décryptage et l'édition moderne ? Turner reste très obscure sur la manière dont il a obtenu ces folios. Cette information demeure (volontairement?) dans l'ombre. De plus si l'on admet l'authenticité de ce livre, de son contenu et de sa provenance, comment peut-on concevoir que des gens sensés puissent mettre sur le marché un parchemin aussi maléfique et puissant ? Ils auraient au moins pris la peine de changer un tantinet le mode opératoire pour rendre les rituels inefficaces.

La conclusion la plus logique serait de crier au scandale et à la plaisanterie de mauvais gout.

Mais voilà, si la présentation du sinistre volume s'avère peu crédible, elle ne sombre surement pas dans le commercial.

A la fin on ne sait vraiment plus quoi penser et cela justifiait bien une investigation.

L'ENQUETE

C'est dans cet état d'esprit que je tentais d'obtenir des informations sur la validité du document. Je m'armais d'un stylo, d'un minitel, d'un téléphone et de beaucoup de patience...

Mon premier appel concernait les éditions Belfond qui éditèrent en premier le livre en 1979. Là, on me dit que malgrè le fait que cet ouvrage soit réédité cette année, aucune archive n'était conservée sur place. Elles se trouvaient dans un dépot à Clichy avec impossibilité de les consulter. Le personnel de la maison avait été entièrement renouvelé et les contacts perdus. Paul Michaud qui avait travaillé sur le livre en France ne travaillait plus pour eux. Monsieur Michaud avait déménagé sans laisser sa nouvelle adresse. Les contacts avec la maison d'édition Nerville Spearman qui détenait les droits du livre ne s'étaient pas prolongés après ce contrat et la maison elle même semblait avoir disparu dans la nature. Monsieur Belfond, la seule personne encore présente à avoir travaillé sur le livre était très occupé et ne pouvait pas prendre rendez-vous; il partait en vacances...

Au bout du fil, il me semblait revivre les mêmes angoisses que lors de mes parties de l'Appel de Cthulhu. Mes investigateurs voyaient toutes les pistes se refermer devant eux, comme la preuve que les serviteurs des Grands Anciens tramaient leur perte dans l'ombre.

Vaguement dégouté, je réussis néanmoins à obtenir le numéro de la boite qui avait mis en rapport les deux maisons d'édition. Cette entreprise de liaison m'appris que Nerville Spearman n'était qu'une boite aux lettres de C.W. Daniels (la véritable société d'édition du Nécronomicon), située dans l'Essex en Grande Bretagne.

Parallèlement, je parvins à joindre la traductrice du Nécronomicon en français. Elle se déclarait une fan de Lovecraft et s'était proposée pour effectuer la traduction. Elle me fit part de ses sentiments mitigés sur ce livre et elle se posait également des questions sur sa validité. Franchement elle ne savait qu'en penser (elle aussi...).

Dans la préface de l'ouvrage, on parle d'une version du Necronomicon à la Bibliothèque Nationale de Paris. Les renseignements de cet établissement me répondirent catégoriquement non (un peu trop rapidement à mon gout...) et m'orientèrent vers la Société Théosophique de France qui détenait le fond ésotérique le plus important de la capitale. Eux me parlèrent un peu du livre, de la magie qu'il évoquait (celle qui utilise la répétition des sons), mais ils ne détenaient aucun renseignement sur la validité de l'ensemble.

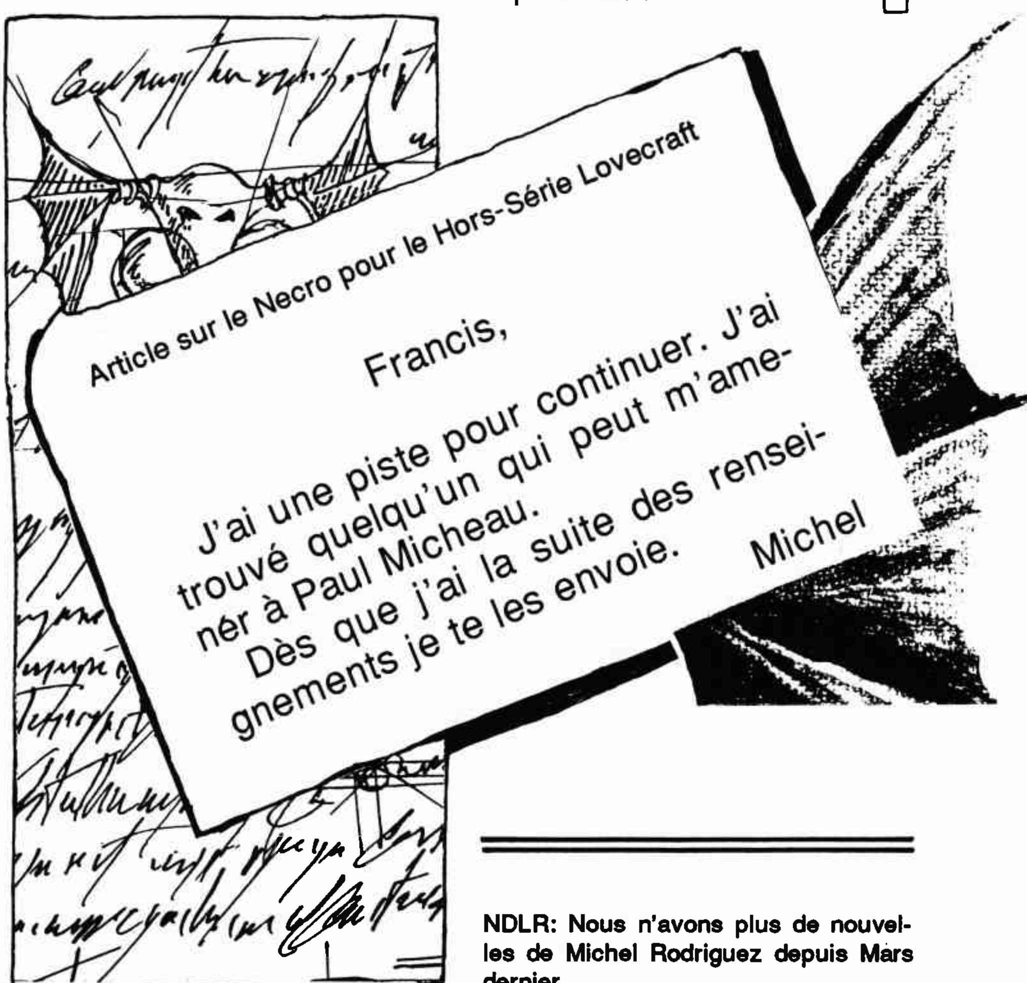
D'autres personnes occultistes par passion me soutenaient que le Necronomicon représentait un véritable ouvrage magique. De plus, il existerait des rapports avec d'autres livres tels que la Kabbale ou la Bible Juive. Un dessin de la tablette de R'Lyeh aurait était reconnu sur une photo prise au Pérou montrant les fresques peintes sur le sol des hauts plateaux qui étaient, selon la rumeur, d'antiques plate-formes d'atterrissage Extra-Terrestres.

Nécronomicon Press, à Rhode Island, semblait une référence où je pourrais sûrement acquérir des renseignements précis.

Malheureusement, personne ne nous répondit, même pas au téléphone ! Après des semaines d'essais, je réussis à joindre C.W. Daniels en Angleterre. Là, même cinéma que chez Belfond: vieux livre... plus de documents... plus rien...



Je brassais de l'air pour rien. Je ne possédais plus de piste sérieuse pour remonter jusqu'aux personnes responsables du livre. Elle semblaient protégées par un invisible réseau d'ignorance cultivée. Le mystère s'épaississait... □



NDLR: Nous n'avons plus de nouvelles de Michel Rodriguez depuis Mars dernier...

LES



HISTORIQUE

L'Alberta est une province du Canada. C'est un pays rude, aux hivers rigoureux, mais les Gopatchkas ne craignent pas cette nature. Ils vécurent aux pieds des Montagnes Rocheuses pendant des générations. Leurs ancêtres remontèrent vers le nord il y a bien longtemps, mus par la volonté de voir de nouveaux territoires, ou comme poussés par l'envie de quitter leurs anciennes terres.

Les Gopatchkas sont des indiens. Ils étaient une tribu de deux cents personnes, ils vivaient dans les Montagnes Rocheuses du Canada, et leur magie était puissante.

Lorsque les Hommes Blancs s'installèrent le long du Saskatchewan du sud, les Gopatchkas ne leurs firent pas la guerre. Ils restèrent en paix avec eux pendant plusieurs années, et un blanc fut même adopté par la tribu en épousant une sqwaw. Il s'appelait Grégory Stierling et était trappeur de son état. Les indiens laissaient tranquille les Blancs qui eux, fondèrent la cité de Simpson Gateway en l'honneur du gué qui permettait le passage et le commerce.

Mais des mineurs venus du Sud remontèrent les Montagnes Rocheuses et apportèrent avec eux la fièvre du métal jaune. Ils voulurent s'aventurer près des petites rivières qui alimentent le Saskatchewan, en plein territoire indien. Les Gopatchkas ne le tolérèrent pas et attaquèrent les colons venus prospecter. Les rescapés trouvèrent refuge auprès des colons qui prirent les armes pour faire payer la "Sale racaille Rouge". Les trois familles fondatrices de la ville, les Anderson, les Squire et les Howe formèrent une bande qui partirent traquer les Indiens dans les montagnes, c'était en Février 1885. Ils ratissèrent les montagnes et finirent par trouver le camp indien. Grégory Stierling tenta de les empêcher d'attaquer, mais il fut abattu par ses frères de race...

L'heure de la boucherie avait sonné. Les Gopatchkas s'avéraient certes d'excellents guerriers, mais ils ne purent résister à la furie de l'attaque. Les survivants tentèrent de trouver refuge dans une profonde caverne, mais les chasseurs les poursuivirent et les massacrèrent. John Anderson le chef de la bande tua de ses mains le dernier homme valide : le sorcier de la tribu. En mourrant, celui- ci murmura :

"Vous nous avez laissé tranquille pendant dix printemps... Notre vengeance attendra dix fois plus longtemps. Mais lorsque nous frapperons, se sera cent fois le nombre de nos guerriers que votre descendance affrontera...".

John Anderson pas le moins du monde inquiété par la malédiction l'acheva d'une balle dans la tête.

Cependant, tous les Gopatchkas n'étaient pas mort, un bébé geignait parmi les décombres, à moitié étouffé par le corps de sa mère.

Les Blancs ne le tuèrent pas et les Anderson le recueillirent : c'était Robert Anton Stierling, fils de Grégory Stierling et de Tsy neyh.

L' INTRIGUE

En fait, il y en a plusieurs entremélées : Le pouvoir magique des Gopatchkas était réel. Il avait développé depuis des siècles un lien privilégié avec les forces de la vie et de la mort, et le sorcier du clan, en énoncant la malédiction, savait qu'elle se réaliserait. Pendant cent ans, les ames des morts se sont cachées des mortels, et maintenant en 1985, elles accourent à l'appel de la vengeance.

En plus des Gopatchkas tués, d'autres indiens morts se sont joints à la troupe. Ils sont effectivement cent fois plus nombreux qu'à l'époque, et ils ne peuvent plus mourir...

OUBLIÉS



Un descendant d'un des colons prospecteurs est toujours en vie à l'heure où a sonné la vengeance des Gopatchkas. Cet homme s'appelle Ant Parceval. Il a été très tôt intéressé par l'histoire de ses ancêtres, en particulier par ce chercheur d'or qui avait laissé une jambe dans les Montagnes Rocheuses et qui était son aieul. Par tradition familiale, il a conçu une haine immense envers les Gopatchkas, et comme il sait la teneur de la malédiction, il veut en finir avec cette "racaille rouge". Le plus dangeureux pour les investigateurs et Simpson Gateway, c'est qu'il en a les moyens...

A côté de cela, il y a le Cirque. Le *Crazy Old Cow* est un petit cirque ambulant, qui produit des spectacles issus du vieil Ouest Américain. Comme tous les ans en Février, il remonte vers Calgary et passe par Simpson Gateway, où il donne deux représentations. Dans la troupe du cirque, il y a plusieurs sang-mèles Crows. Tous les ans à la même époque et à l'insu de tous, ils s'isolent dans les montagnes pour célébrer des cérémonies secrètes: honorer une des leurs, disparue dans la montagne il y a des années. Mais cette fois, ils ne seront pas les seuls indiens à se livrer à des rituels dans la montagne. Ils seront rejoints par des frères d'un autre temps.

INTRODUCTION ET INFORMATIONS POUR LES JOUEURS

Voici plusieurs possibilités :

1) Un des investigateurs est un déscendant de Grégory Stierling il a du sang indien dans les veines sans le savoir. Il vit aux Etats Unis et est le petit fils de Robert Anton Stierling, qui résidait quelque part dans le Canada avant de s'installer aux U.S.A. Pour ses affaires, il doit se rendre à Calgary, une grande ville de l'Alberta, à quelques 40 kilomètres de Simpson Gateway. Or par pur hasard (mais est ce vraiment du hasard...), il a découvert dans son grenier le carnet militaire de sont grand père datant de 1903, lui indiquant qu'il était originaire de Simpson Gateway. Intéresse, il va mener des recherches pour retrouver trace de sa famille inconnue.

Les autres joueurs sont soit des Anderson de Simpson Gateway, soit d'autres membres de la famille de l'investigateur du côté autre que Robert Anton Stierling.

2) Les joueurs sont des habitants de Simpson Gateway, mais ni des Anderson, ni des Squire, ni des Howe. Ils furent contactés par le déscendant de Stierling vivant aux USA, pour l'aider dans ses recherches généalogiques.

3) L'un des investigateurs est occultiste et fait tourner les tables. Lors d'une expérience, il sentit la présence d'une âme maligne et rongée par le désir de vengeance. Tout ce qu'il a pu tirer de cette "manifestation", c'est le nom de Simpson Gateway. L'ombre compte sur une personne qui peut l'aider dans le monde physique, un Stierling. L'occultiste a justement un Stierling parmi ses connaissances, qui est bien le déscendant de Robert Anton Stierling.

LES LIEUX

LA VILLE DE CALGARY

Les investigateurs devront probablement passer par Calgary. S'ils viennent en avion, ils arriveront directement dans cette localité, qui possède un petit aéroport. S'ils viennent par route, Calgary est une étape pour Simpson Gateway. Ils pourront en rapport avec leur enquête, être amenés à visiter les lieux suivants :

- **La Mairie** :
Dans le but de trouver des informations sur Robert Anton .Stierling. Aucune trace écrite ne se trouve là. On orientera les investigateurs vers les Autorités Militaires présentes dans la ville.

- **L'ancienne caserne** :
C'est là, d'après les papiers militaires trouvés chez le descendant de Stierling que celui-ci a passé son service militaire en 1903. La caserne n a plus d'effectif militaire. Elle est occupé par l'administration régionale de l'Armée Canadienne. Aucun document n'est directement consultable sans autorisation spéciale.

La ville de Simpson Gateway



Elle se situe à une quarantaine de kilomètres en amont du Saskatchewan. La route est pratiquable. Le paysage est sauvage, et peu à peu, les Montagnes Rocheuses se rapprochent. Arrivé aux environs de la ville, le tissu urbain, qui était nul jusqu'à présent, s'accroit : D'abord des zones résidentielles puis des immeubles bas. La ville est de moyenne importance (environ 12000 habitants) et est relativement isolée. Une zone industrielle s'étend le long du fleuve, et l'ancien gué d'où la ville tire son nom a été remplacé par un pont, ce qui fait de Simpson Gateway un lieu de transit de marchandises. Une fois en ville les investigateurs pourront se rendre à l'unique hotel. Il leur sera indiqué par les passants, ou par un joueur si celui ci vit à Simpson Gateway (les investigateurs pourront toujours chercher un office du tourisme, il n'y en a pas...)

Après tout cela, les investigateurs voudront peut être commencer à visiter un peu cette adorable ville...

L'hotel de Horse Pass : C'est un hôtel deux étoiles, modeste donc mais bien entretenu. Il est tenu par Claudy Perdriat une femme d'une quarantaine d'années d'origine française. Elle est aidée dans sa tâche par ses frères, Roland et Paul, qui logent aussi à l'hôtel. A la cave se trouve une salle de jeux qui ouvre le soir. L'ambiance y est chaude à souhait. Pendant que les jeunes s'exitent sur les jeux électroniques, les vieux jouent au billard dans l'arrière salle. Si les investigateurs se rendent dans la salle de jeu ils pourront entendre les ragots du coin. Mais ceux-ci n'ont aucun rapport avec ce qui les amène ici, du moins tant qu'aucun évènement étrange se sera produit.

Claudy fera son possible pour mettre à l'aise les investigateurs (on la comprend : l'hotel n'a qu'une autre locataire : Valéria Deflower, et Claudy ne subsiste que grace à la salle de jeu). Elle les présentera à la compagnie, et usera de ses méritoires charmes pour amadouer les éventuels grincheux. Si les investigateurs lui demandent des renseignements au sujet du nom de Stierling, elle ne saura rien, bien qu'elle connaisse bien la moitié de ce bled paumé, comme elle aime le dire. Elle ne tiquera que si la conversation vire sur quelque chose à voir avec les indiens ou avec le cirque *Crazy Old Cow.* Faites lui faire un jet sous le Pouvoir. Raté, elle sera troublée par l'allusion et tentera de changer de conversation. Un jet réussi sous psychologie apprendra que le sujet semble la toucher personnellement et qu'elle semble vouloir cacher quelque chose (pour plus ample information, se reporter à l'histoire de Claudy Perdriat).

L'Hotel de Ville : Ouvert entre 9h00 et 12h30, 14h30 et 17h00, la mairie de Simpson Gateway est l'endroit où pourront être consultés les registres anciens pour retrouver trace de Robert Anton Stierling. Pour consulter les registres de l'état civil, une autorisation du secrétaire adjoint est nécessaire. Elle ne sera fournie que deux jour après la demande (lenteur administrative oblige). Néanmoins, les investigateurs auront accés à des renseignements intéressants.

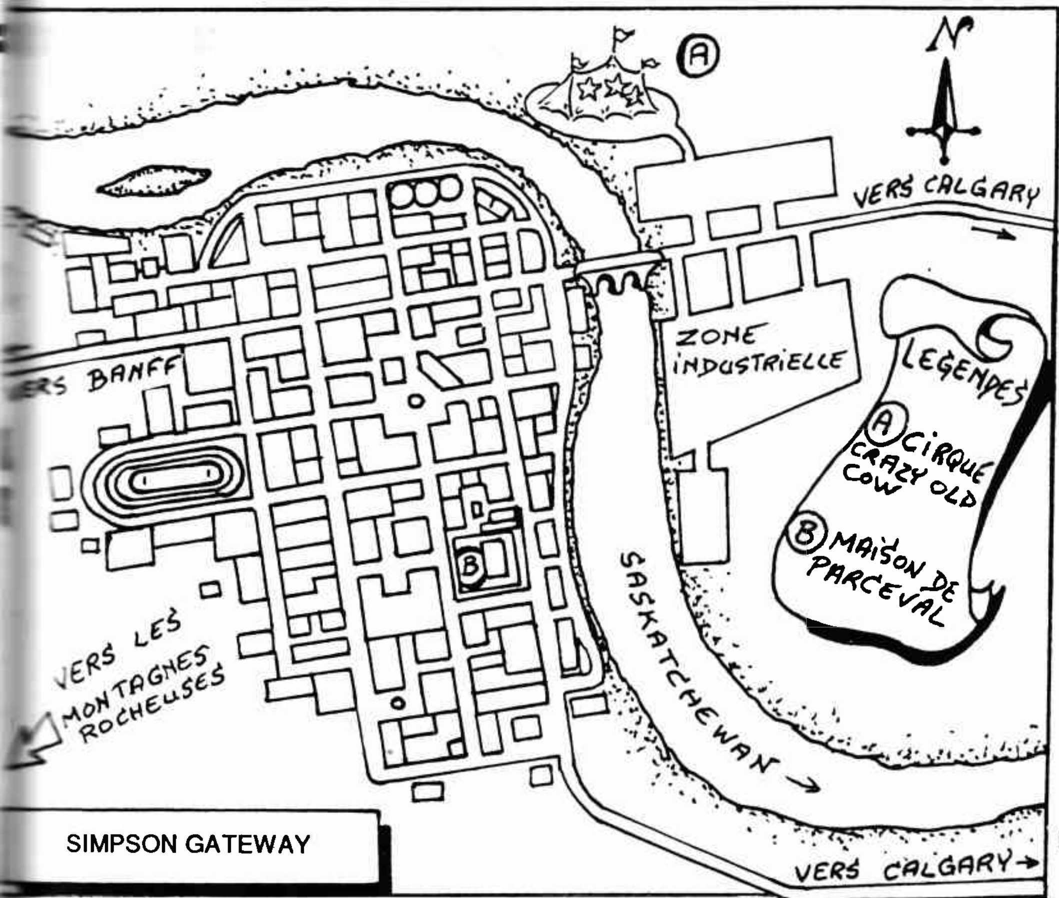
Si un joueur consulte les registres des naissances, il devra réussir deux jets sous bibliothèque pour trouver trace du nom de Robert Anton Sierling (à ce propos, voici une bonne occasion d'utiliser l'en-cas de **Graal n°11** au sujet des recherches en bibliothèque). En effet, ce nom ne figure qu'en petit. Il n'y a pas de date de naissance. Seulement *"Robert Anton Stierling Décembre 1884, Ad Johana et John Anderson"*. Un employé interrogé au sujet des lettres *Ad* répondra qu'il s'agissait du code employé à cette époque pour signaler l'adoption. Au même registre, on ne trouve aucune naissance au nom de Anderson. Les registres remontent jusqu'en 1875, date de la fondation de la ville. Si les investigateurs cherchent au nom de Stierling, ils ne trouveront rien dans ce registre. Si les investigateurs recherchent l'acte d'adoption de Robert Anton Stierling, ils trouveront tout en règle moyennant un jet sous Bibliothèque, mais ils auront néanmoins perdu une journée à chercher.

Les Anderson : dans la ville, on compte encore quelques descendants des Anderson, mais la famille n'a plus qu'une branche. Grégory et Isabel Anderson tiennent une petite épicerie dans le centre ville, et leur deux filles Cynthia et Dany ont chacune un domicile propre et travaillent dans les bureaux de la zône industrielle. Les deux filles ne pourront rien apprendre aux investigateurs. Elles les conseilleront de s'adresser à leurs parents, en particulier à leur mère qui est très intéressée par l'histoire ancienne de leur famille.

Isabelle Anderson sera disposée à répondre aux questions des investigateurs. Elle a en effet une grande passion : la généalogie de sa famille. Mais en ce qui concerne Robert Anton Stierling, elle ne sait que peu de choses. Il fait parti de la branche de son mari, et elle ne la connait pas bien. Elle sait seulement que Robert Anton a été adopté en 1885, et qu'il avait alors quelques mois. Elle sait aussi que son adoption a eu lieu l'année du raid sur les montagnes contre les indiens. Elle ne sait pas pourquoi ce raid a eu lieu, ni si cela a un rapport avec Robert Anton Stierling. Elle précisera que la famille de son mari descend du fils ainé des Anderson, né avant la fondation de la ville. Elle orientera les recherches sur les Squire et les Howe. Elle ne sait pas si il y a encore des descendants de ces familles à Simpson Gateway, mais elle a appris à l'école que ces deux familles faisaient partie des colons qui arrivèrent en premier à Simpson Gateway.

Les Howe : Malheureusement, il n'en reste pas un à Simpson Gateway. Leur famille semble s'éteindre aux environs de 1930 où l'unique couple restant meurt sans descendance (on peut trouver ce renseignement à la mairie).

Si les investigateurs font des recherches sur le bulletin de la ville (le Simpson Gateway Buggle, fondé en 1912), ils pourront trouver trace d'un article de 1929 sur l'incendie de la proprieté Howe, dont on n'avait pu à l'époque déterminer les causes, et qui avait couté la vie au couple des Howe.



SIMPSON GATEWAY

••**Les Squire** : Il reste encore un digne représentant de la famille, mais il ne vit pas à Simpson Gateway. En consultant les registres de la mairie les investigateurs pourront constater que vers 1943, la famille a vendu sa maison. Le transfert du courrier se faisait à Banff, une grande ville à une centaine de kilomètres en amont du fleuve.

✱ **Le musée de la colonisation**: Ce digne édifice est atenant à la Mairie. Il y a stoké la bas toutes les reliques du temps passé, et de la fondation de la ville.

Il y a entre autre une gravure illustrant la traversée du gué par les familles des pionniers. Au bas du tableau une légende indique :

"Christopher Squire et Stewart Howe sont les premiers à traverser le Gué. John Anderson repère l'endroit où la future ville sera construite."

Si les Investigateurs observent un peu mieux le fond de la gravure (jet sous T.O.C.), ils pourront voir tapis dans les buissons deux formes accroupies, probablement des indiens. Si le descendant de Stierling remarque ce détail, il sera saisi d'un malaise persistant, dont il ne saura préciser la cause. Un livret exposé parle du raid fait par les colons contre les indiens des Montagnes Rocheuses pour les punir d'avoir tué des Blancs. L'année est précisée : 1875. Dans cette salle les joueurs peuvent rencontrer Valéria Deflower qui y passe ses journées.

➡ **Le cirque Crazy Old Cow** : Le cirque stationne au nord de la ville, dans un terrain que la municipalité leur prête. Les Investigateurs auront entendu parler de lui par les panneaux publicitaires. Le cirque est loin d'être fringuant, et si il a connu une heure de gloire, cela remonte à bien longtemps. Mais comme l'explique Bill Bruford, le patron du cirque, les histoire de cowboys et d'indiens n'intéressent plus personne de nos jours. La grande passion de Bruford reste la conquète de l'Ouest. Si le descendant de Stierling fait valoir ses origines, Bruford se montrera carrément enchanté et les aidera du mieux qu'il pourra.

La représentation : Si les investigateurs restent, ils auront droit au spectacle du *Crazy Old Cow*. Il met en scène des tranches de la conquète de l'Ouest avec un certain brio. Bien que ni les costumes ni les décors ne soient parfaits, les acteurs y "croient" et offrent un bon spectacle. Le cirque lui même se compose de trois roulottes et d'une ménagerie. Il y a une roulotte où vivent les Cow Boys. Ce sont des américains anciens vachers. Ils se recyclèrent dans le cirque alors que l'industrie d'Hollywood avait arrêté la production intensive de Westerns. Ils n'ont rien à voir avec l'histoire.

Il en est tout autrement avec les indiens Crows qui vivent dans la seconde roulotte (voir l'histoire de Claudy Perdriat). Ils demeureront méfiants envers les Investigateurs. Ils s'éclipseront après la représentation. Le patron ignore où ils vont. Il a cessé depuis



des années de leur poser des questions sur leurs allées et venues. Néanmoins, il sait qu'il vont faire un pélerinage tous les ans dans les Rocheuses quand ils passent à Simpson Gateway. Le patron ne dira pas pourquoi. Un jet sous Psychologie apprendra que le sujet le touche d'assez près (voir l'histoire de Claudy Perdriat).

Bien... Après toutes ces descriptions, voyons ce qui se passe de curieux dans la ville.

L' HISTOIRE DE CLAUDY PERDRIAT

En 1970, alors que Claudy venait de prendre possession de son hôtel, elle tomba éperdument amoureuse d'un hôte de passage, Edouard Desalle. Il était comme elle d'origine française et ils partagaient les mêmes goûts.

Edouard lui promit de rester à Simpson Gateway dès qu'il aurait réglé certains détails. Les deux frères de Claudy, Roland et Paul ne se fiaient qu'à moitié à cet étranger. Ils le suivirent jusqu'aux contreforts des Rocheuses. Là, ils le virent en compagnie d'une indienne du cirque *Crazy Old Cow*, qui passait par là pour la première fois. Ils ne purent supporter de voir leur soeur ainsi trompée. Ils tuèrent Edouard Desalle et laissèrent s'enfuir l'indienne. La pauvre tomba une centaine de mètres pluis loin dans un ravin et mourut. Depuis, les frères de l'indienne Colleen reviennent se recueillir dans la montagne où ils la perdirent. Ils regrettent amèrement depuis de l'avoir laissé partir cette nuit là rejoindre un homme mais ils ne savent ce qui lui est arrivé.

Claudy pleura son amour disparu mais ne dénonca pas sa famille. Si des Investigateurs viennent lui poser des questions sur les indiens, elle préviendra ces frères. Ceux-ci organiseront une embuscade pour faire peur aux Investigateurs. Ce sont de véritables forces de la nature, mais ils ne tenteront pas de tuer. "Simple avertissement " diront-ils, "N'embêtez plus Claudy !" □

RETOUR DANS LE TEMPS

Comme vous vous en souvenez peut-être, Ant Perceval est l'ancêtre d'un des prospecteurs qui perdit un membre à cause des Gopatchkas. Il est de surcroit occultiste et homme de science. Depuis des années il a conjugué son métier et sa marotte pour mieux connaitre les mystères des paradoxes temporels. Il y est arrivé mais il y a laissé une grande partie de sa raison. Il y a quelques années il a capturé un Chien de Tindalos qu'il tient enfermé dans son laboratoire (la pauvre bête !). Depuis longtemps il nourrit une haine farouche contre les indiens. Lors d'une scéance de spiritisme il a parlé à un esprit Gopatchka. A la suite de ses visions il sait qu'ils reviennent.

La seule manière de lutter contre ces fantomes est (du moins pour Perceval) de se placer dans leur dimension. Il a donc détourné le pouvoir naturel du Chien de Tindalos pour provoquer des vagues de retour temporel sur la ville, espérant coincer les indiens (spectres et vivants) dedans pour les exterminer.

Les attaques étant dirigées contre tous les indiens, l'ancêtre de Stierling sera visé. Voyons maintenant à quoi correspondent ces retours dans le temps :

• **L'indien dans la ville** : quand les Investigateurs arrivent en ville, le descendant de Stierling voit en plein milieu de la circulation un homme sur un cheval blanc, qui semble l'observer... Il parait être un indien, mais ce n'est pas certain. Puis l'apparition anachronique se fond dans la circulation. Si le Stierling prend à témoin quelqu'un d'autre autour de lui, il constatera que personne à part lui ne semble voir l'étrange apparition. Si il tente de la suivre, elle s'éloignera, et semblera disparaitre dans le néant. Cette vision coutera 1d4 points de SAN. Si les Investigateurs prennent au sérieux le Stierling, ils peuvent faire le rapport avec le cirque *Crazy Old Cow*, le seul endroit des environs où l'on peut trouver un tel indien. Malheureusement, au cirque, personne ne répond à la description, et il ne s'y trouve aucun cheval blanc. A partir de ce moment, Ant Perceval aura repéré le Stierling et ses compagnons et toute son énergie se concentrera sur les Investigateurs.

• **Les lieux qui changent** :
A un moment, laissé à la discrétion du Maître, les joueurs connaitront d'étranges changements. Alors qu'ils regardent une vitrine, celle-ci change d'apparence et devient la devanture d'une vieille armurerie, cela s'effectue en douceur. Pour que les Investigateurs s'en rendent compte, il faut qu'ils réussissent un jet sous la Chance. Cette vision pour ceux qui ont vu le changement de la devanture coutera 1d3 points en SAN. Les autres la considéreront comme une dévanture un peu vieillotte. Si les Investigateurs tentent de rentrer dans la boutique, celle ci de l'intérieur semble normale.

Dans le même ordre d'idée, les objets personnels des personnages peuvent changer et devenir des objets d'un autre âge : les briquets peuvent se changer en amadou, les papiers en vieux documents, les cigarettes en papier à rouler et tabac...etc.

• **L'ours** :
Cette action doit de préférence se passer de nuit, dans un quartier peu fréquenté où les investigateurs peuvent être amenés à passer. Alors qu'ils avancent, une forte odeur animale les frappe et un grognement sourd résonne. Apparait alors à la lumière des reverbères la silhouette immense d'un ours qui s'approche des investigateurs dressé sur ses pattes de derrière. Ceux-ci doivent tous réussir leur jet d'initiative pour agir au tour d'apparition de la bête. Celui-ci attaquera pendant 1d6 tours, puis il disparaitra peu à peu aux yeux des personnages. Cette vision coutera 1d4 points de SAN.

Pour toutes ces actions, si les joueurs réussissent un jet sous l'Idée, ils verront qu'un des reflets provoqué par la disparition de la chose prend une direction bien déterminée. A l'intersection des filets des différentes apparitions se trouve la maison d'Ant Parceval.



En dernier lieu, une semaine après la première apparition les liens de Ant Parceval pour retenir le Chien de Tindalos perdaient de leur puissance.

Pour s'enfuir, ce dernier utilise l'un des retours dans le temps engendré par Parceval. Il apparait alors devant les investigateurs et il n'est pas content... Il restera présent 1d6 tours, puis, aspiré par le vortex temporel il retournera dans son temps. Il se montre heureusement très fatigué, et il n'a pas envie de revenir, ayant peur d'être à nouveau capturé.

En même temps, le choc en retour détruit la moitié du laboratoire de Parceval. Si celui ci n'est pas mort dans l'effondrement (déterminez le avec un jet sous sa Chance), il n'aura qu'une envie : tuer celui qu'il croit responsable de tout, le descendant de Stierling. Il prendra son colt 45 et partira en chasse...

• **Le Labo de Parceval** :
Cet homme reste souvent enfermé dans son laboratoire. Quand il en sort, c'est pour se rendre à la Bibliothèque de Banff pour emprunter divers ouvrages nécessaires à ses travaux. Il sort faire les courses tous les 2 ou 3 jours, il en profite pour se laver et changer de vêtements. Dans cet intervalle de temps, les investigateurs peuvent tenter d'entrer dans la propriété de Parceval.

La propriété est isolée dans un quartier peu habité de Simpson Gateway. Elle est entourée d'un jardin peu entretenu. La façade a grandement besoin d'un ravalement, ce qui semble être le dernier souci du propriétaire. Si les investigateurs passent la porte du jardin une curieuse expérience les attend. Au fur et à mesure qu'ils avancent, le jardin semble s'agrandir, et l'entrée de la maison semble être plus loin encore. Si les investigateurs continuent leur progression, la maison s'éloigne et disparait, elle se trouve maintenant derrière eux. S'ils tentent encore une fois de la rejoindre, la même chose leur arrivera. Vu de l'extérieur, une personne tentant de rejoindre la maison semblera l'éviter puis continuer d'avancer. Etre confronté à cette expérience coute 1d4 en SAN. La seule manière d'entrer est d'aller le plus droit possible en fermant les yeux et en s'aidant le cas échéant de quelqu'un se trouvant à l'extérieur. Ce curieux effet d'optique est dû à un appareil que Parceval a conçu qui se trouve à coté de l'entrée. Il ressemble à une antenne parabolique. Si les investigateurs le débranchent, l'effet

s'arrêtera (prévoir l'éventuel gain en SAN). Une fois à l'intérieur, les personnages constateront que personne ne semble vivre là depuis quelques années. Les meubles sont recouverts de draps. Seul l'escalier menant à la cave est entretenu. En bas de l'escalier, une porte ouverte. Parceval dans sa suffisance fait entièrement confiance à son dispositif. Le labo se situe derrière la porte. Un fatras d'appareils s'entasse de manière hétéroclite. Un jet réussi en Electronique permettra de savoir que ce sont des appareils de dernier cri, mais il est impossible de savoir à quoi ils servent (Eh oui ! Perceval est peut être fou, mais il a du génie). Au fond, une porte entrouverte derrière, une large pièce dont la majeure partie est occupée par une masse informe et noire, d'où de temps à autre s'échappent des feulements rauques. C'est la "cage" du Chien de Tindalos. Dès que ce dernier entend du bruit, il se précipite vers les parois de sa prison qui ressemblent à de la lumière noire. Les personnages peuvent voir un instant des mains immenses munies de griffes sortir du néant ainsi que la lueur de deux yeux ou toute la malice du monde semble être concentrée... Si les investigateurs ne font rien, ils n'ont rien à craindre. S'ils agissent sur les machines, ils ont une chance sur deux de provoquer un court-circuit et de libérer le monstre... S'ils restent un peu trop longtemps, ils entendront un pas dans l'escalier : Parceval !

Si Parceval les voit il se jettera sur eux sans arme. La vue et l'empreinte psychique du dernier des Gopatchkas lui ôte sa dernière once de raison.



LA TRANSFORMATION DU
DERNIER DES GOPATCHKAS

•

Au fur et à mesure que le temps passera à Simpson Gateway, le descendant de Stierling va subir quelques désagréments... Tout d'abord, sa vie onirique va devenir très mouvementée. Un cauchemard reviendra le hanter toutes les nuits. Il se voit en train de courir dans une caverne entouré d'indiens. Derrière lui, des coups de feu. Le bruit deviendra assourdissant, puis un poids énorme semblera le submerger... Il se réveille en sueur. En plus de cela, des transformations physiques et psychologiques vont affecter Stierling. Ses cheveux s'ils sont clairs vont s'assombrir. Sa peau va devenir plus brune. Tout cela sans douleur. De plus, son caractère va se modifier peu à peu. Il deviendra plus impétueux, plus combattif, plus susceptible. Pour que lui même ou son entourage s'en rende compte, un jet sous la moyenne de Psychologie et Chance devra être réussi. Cette transformation atteindra son comble la nuit où les Gopatchkas reviendront à Simpson Gateway. Le personnage deviendra alors totalement un indien, et devra réussir un jet sous le POU tous les tours pour agir de lui même. Sinon, il agira comme un Gopatchka.

LES OMBRES DANS LA VILLE

•

Les ombres des indiens vont se réunir dans l'ancien campement des Gopathckas toutes les nuits, il en viendra de nouvelles (Voir l'expédition Valéry Deflower). Tous les soirs, dès le 1er Février, d'étranges bruits se feront entendre dans la ville. Des coups de feu étouffés seront perçus dans les endroits publiques, des bruits de galopades retentiront. La nuit du 21 Février, les indiens déscendront des Rocheuses et fondront sur la ville. S'ils ne sont pas arrêtés par les investigateurs, aucune arme ne pourra rien contre eux. Ils attaqueront sauvagement tout ce qui bougera, exeptés les amis de Stierling. Si une arme les touche, il continuent, et leurs blessures se referment en 3 tours. Leur fureur n'a pas de limite... Au petit jour, ils repartiront. Le tiers des habitants de la ville seront morts, les autres souffriront de blessures plus ou moins sérieuses, sauf les personnages. S'ils séjournent encore là, la population encore valide verra en eux les coupables. Il y aura lynchage dans l'air...



L' EXPEDITION VALERIA DEFLOWER

Si les Investigateurs visitèrent le musée de la ville, ils auront remarqué une jeune fille qui traine dans la salle réservée à la fondation de la ville. Il s'agit de Valéria Deflower. C'est une jeune fille de 25 ans, menue, mais bien propotionnée, avec un visage agréable et des yeux très perçants. Ses principaux traits de caractère sont sa rigueur sans faille et une volonté de fer (Admirez sa Santé mentale ! bien des joueurs aimeraient en être la !). Sa passion reste l'histoire. Actuellement elle travaille sur les indiens qui ont vécu dans les Rocheuses. Si les joueurs parlent en sa présence de ce sujet, elle attendra un moment et tentera maladroitement de les aborder. Elle peut aussi avoir entendu parler d'eux par l'intermédiaire de Claudy Perdriat puisqu'elle loge à l'hôtel. Le nom de stierling la mettra dans tout ses états. De minutieuses recherches lui ont permis de reconstituer toute l'histoire des Gopatchkas ainsi que celle de Robert Stierling, elle dira tout ce qu'elle sait aux Investigateurs. Elle leur proposera de se joindre à elle pour tenter de trouver le campement des Gopatchkas dans les Rocheuses.

Si les Investigateurs acceptent Valéria fixera le départ pour le 17 Février. L'expédition Valéria Deflower va prendre un tour particulier. En effet pendant tout le chemin, ce sera le descendant de Stierling qui indiquera le chemin. Valéria protestera, démontrant que cette voie défie toute logique. Si les investigateurs décident de soutenir Stierling, Valéria s'inclinera à contrecoeur. Si les personnages décident d'écouter plutot Valéria, ils ne trouveront jamais le campement.

Le premier jour, ils rencontreront les membres du Crazy Old Cow, qui viennent à eux complètement effrayés, en annonçant avoir entendu les âmes des morts. Ils s'en iront dans la direction opposée du groupe. Après 3 jours de marche environ (plus si l'avis de Stierling n'a pas été suivi dès le début), les investigateurs arriveront en vue d'une hauteur au bout d'un défilé. D'après les descriptions qu'a recueillies Valéria Deflower, l'endroit semble bien être le campement. Sur place, ils ne trouveront que des vestiges bien minces. Quelques morceaux de bois, des pierres rassemblées en rond... Tout cela intéressera fort Valéria qui voudra rester quelques jours pour prendre des notes et des photos.

Si des recherches sont menées dans les environs, les joueurs découvriront une grotte assez profonde. Dans le fond, une quarantaine de squelettes jonchent le sol. L'un d'eux, au milieu, a le crâne fracassé. Le lieu mettra tout le monde mal à l'aise, et Stierling refusera d'entrer (sauf si un jet sous le POU/2 est réussi). Si le groupe décide de passer la nuit dans le campement, ils seront réveillés en pleine nuit par d'étranges bruits. Des formes sembleront roder autour de leur tentes. Des chants indiens se feront entendre et des coups de feux étouffés résonneront dans le lointain. Dehors, des ombres fantomatiques dansent autour d'un feu imaginaire, la lumière les traverse, et il est impossible de les toucher. Si les personnages vont dans la grotte, ils verront se dérouler sous leurs yeux la scène du massacre des Indiens, mais pas un bruit ne vibre. Tout demeure silencieux jusqu'au dernier coup de feu, tiré par Anderson sur le sorcier. Curieusement, ce claquement résonne très longtemps. Le sorcier apparait alors debout et annonce le nombre de jour restant avant le 21 Février. Toutes les ombres hurleront dehors, puis tout s'arrêtera.

L'espoir des Investigateurs réside en Stierling. Si le groupe s'adresse par son intermédiaire au Sorcier, celui çi écoutera. Si Stierling n'est pas encore trop "Gapatchka", il pourra demander ce qu'il se passe. Le Sorcier lui répondra et lui demandera de se joindre lui et ses amis à leur juste vengeance. Un refus ne couroucera pas le Sorcier, il cessera seulement de répondre aux questions. A noter que le Sorcier disparait à l'aube.

COMMENT VAINCRE ?

Pour contrecarrer la malédiction, il faut vaincre le Sorcier (lui ôter tous ses points de vie) qui est le seul esprit à exister sur ce plan d'existence. Si le groupe réussit, les âmes quitteront le campement et iront rejoindre les prairies éternelles. Si Stierling a plus de Pouvoir que le Sorcier, il peut tenter de le convaincre de ne pas attaquer Simpson Gateway. Faire alors un jet sur la table de résistance, avec un malus de 20 % pour Stierling.

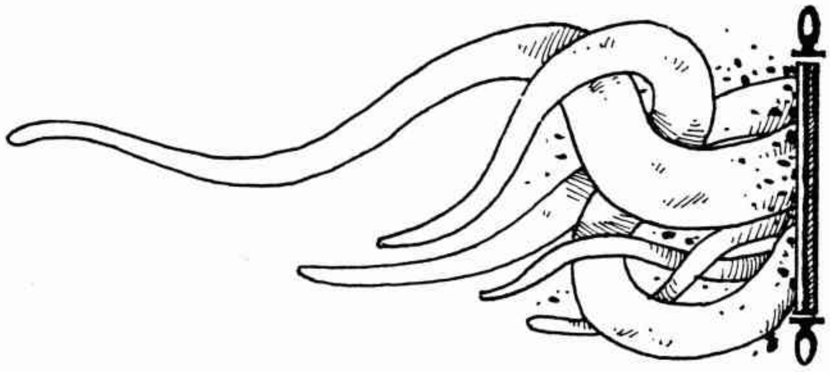
CONSEILS AU MAITRE

Encore une fois, le facteur temps représente un facteur primordial dans ce scénario. Faites arriver les investigateurs la première semaine de Février. Il faut donc doser tous les éléments d'horreur pour qu'ils égarent et terrifient les joueurs. Il y a peu de scènes horribles, donc tout repose dans l'ambiance.

Ne faites pas intervenir Valéria Deflower trop vite, elle aiguillerait trop le scénario. Attendez que les joueurs se soient fait la main sur Ant Parceval. Recidivez aussi les attaques des frères Perdriat, si les personnages se montrent très curieux. Enfin... Amusez-vous bien !

Merçi pour le test à l'Astrolabe, ainsi qu'à V. Julie et à l'inconnu qui jouait Stierling. ☐

Michel Rodriguez



P. N. J.

Claude Perdriat
FOR 9 DEX 13 INT 13 CON 10 APP 14 POU 8 TAI 12 SAN 40 EDU 10
Cuisinier 60% Baratin 70% Pharmacie 35% Chanter 30% Droit : 32%

●

Ant Parceval
FOR 13 DEX 11 INT 16 CON 9 APP 12 POU 15 TAI 14 SAN 4 EDU 17
Chimie 15% Physique 75% Electronique 80% informatique 30% Occultisme 60%. Folie : Paranoia aigüe. Mythe de cthulhu 25% Colt 45 35%

On peut se demander comment ce personnage peut survivre a 4 de SAN en voyant tous les jours un Chien de Tindalos. On applique dans ce cas la règle optionnelle de Sandy Petersen : Quand un personnage, en voyant un monstre, a réussi son jet sous la SAN autant de fois que le maximum que ce monstre peut lui faire perdre en SAN, on considère que le personnage est habitué à la vue du monstre. Il ne fait plus de jets sous la SAN.

Paul et Roland Perdriat
Paul: FOR 15 DEX 13 INT 9 APP 11 POU 8 CON 11 TAI 15 SAN 40 EDU 9

Roland: FOR 16 DEX INT 11 APP 13 POU 12 CON 13 TAI 13 SAN 50 EDU 10
Combat martiaux 70% se servir d'un révolver 55%. Conduire auto 44%.

●

Le chien de Tindalos
FOR 22 DEX 10 INT 17 CON 10 POU 28 Pts vie 17
(consulter le livre des montre pour le reste).

●

Valéria Deflower
FOR 11 DEX 14 INT 17 CON 12 APP 15 POU 18 TAI 11 SAN 90 EDU 17
Histoire 50% Anthropologie 40% Archéologie 10% Bibliothèque 55% Eloquence 35%.

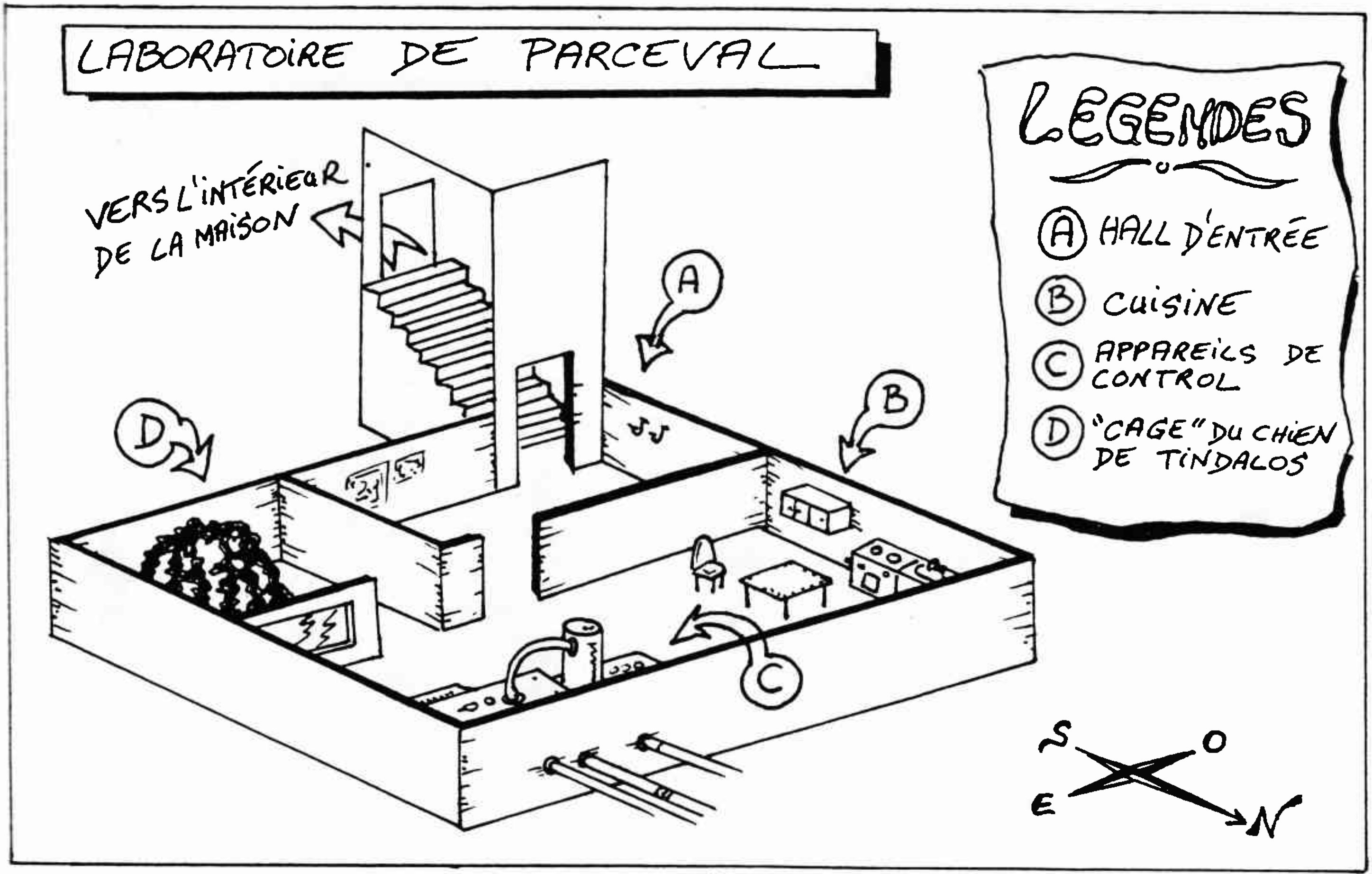
Le sorcier Gopatchka
FOR 25 DEX 11 INT 19 CON 19 APP 7 POU 16 TAI 11 pts de vie 29.
Attaque à main nue 65% Projeter 66% Telekinesie 70%.

Ce spectre reste invulnérable aux armes modernes et craint surtout les instruments anciens.



Les Ombres
Caractéristique d'un humain normal, main pas de points de vie.
Monter à cheval 80% Attaque à la lance 75% Attaque au poignard 50% Attaque aux fléches 70%
Les ombres n'attaqueront qu'à partir du 20 Février.

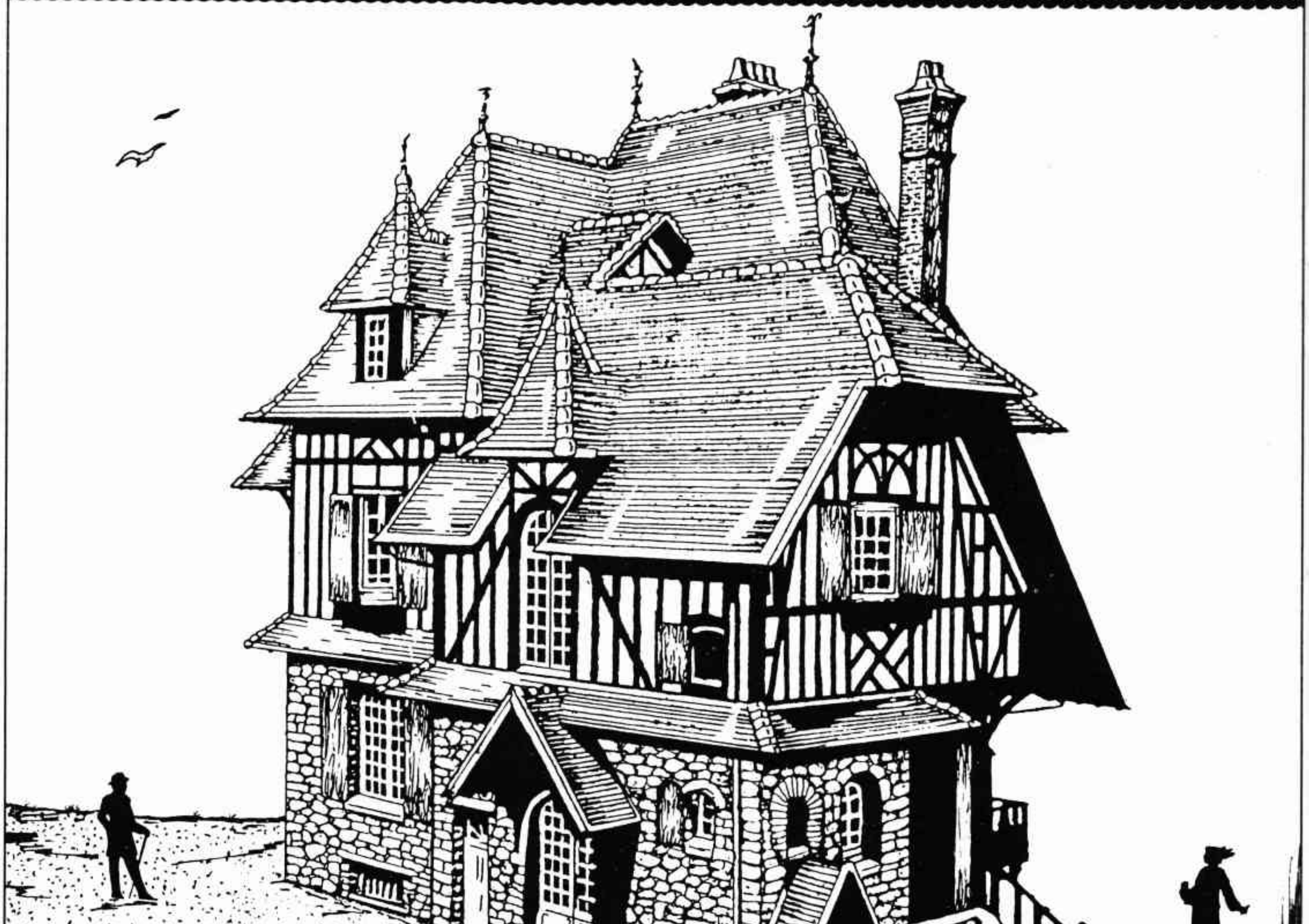




Au cours de leurs aventures, les joueurs subissent souvent des évènements qui les dépassent. La faible importance de leurs personnages les incite parfois à négliger des détails qui personnifient ces derniers. Pour remédier à ce problème, nous nous devons de soigner et de décrire le cadre dans lequel les investigateurs évoluent. Voici deux articles qui vous permettront de mieux concevoir la vie quotidienne de votre personnage.

LA MAISON DE VOS PERSONNAGES

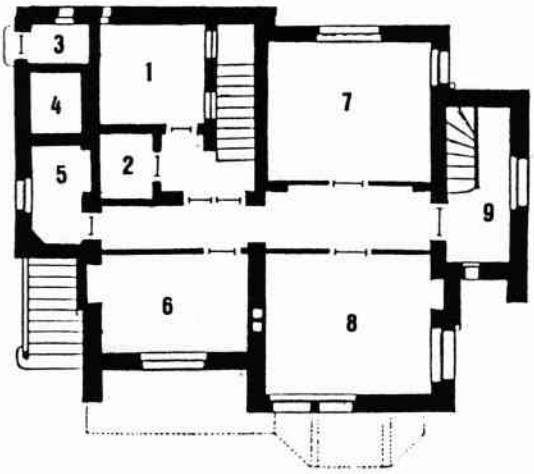
Puisque vos héros passent leur temps à courir le monde afin de le sauver, nous considérons qu'ils possèdent des sources de revenus et se montrent plutôt aisés. Voila pourquoi la demeure décrite ici est particulièrement belle. Cette villa peut devenir l'habitation principale du groupe tout entier. Ce "port d'attache" reste le point de départ de chaque expédition et renferme le quartier général d'où sont supervisées les investigations. A vous de localiser cette batisse dans votre scénario (si possible en bordure de mer) et de faire choisir sa chambre à chacun des joueurs.



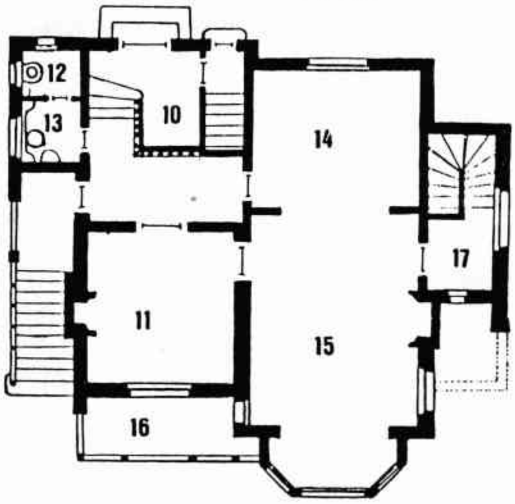
Vue générale de la villa : Riveperle

PLANS DE LA MAISON

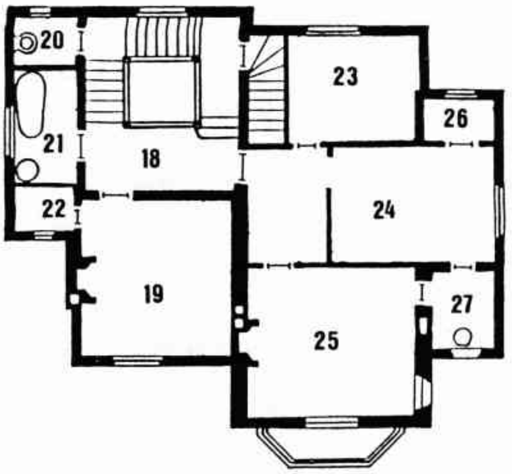
SOUS-SOLS



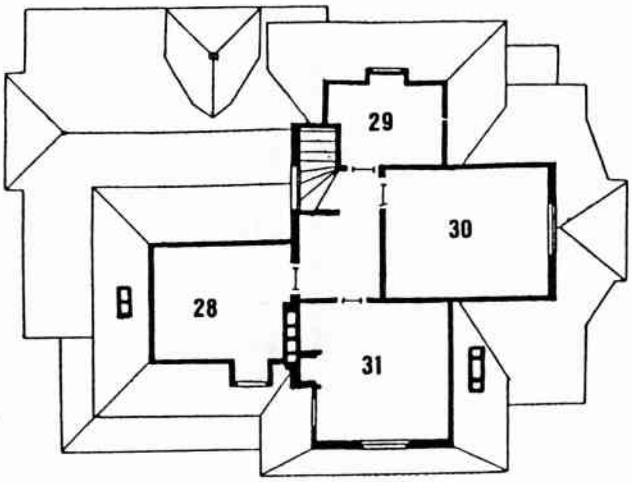
REZ DE CHAUSSEE



PREMIER ETAGE



COMBLES



SOUS-SOLS

1: CAVE, renferme les bons vins de la villa.
2: RESERVE DE CHARBON, endroit salissant.
3: W.C.
4: FOSSE.
5: GARDE MANGER, toute nourriture non périssable y est entreposée.
6: CABINE, permet de revêtir un costume de bain ou de se défaire de vêtements trop sales avant d'entrer.
7: SALLE DES DOMESTIQUES, lieu de repos pour le personnel de maison.
8: CUISINE, équipée d'un matériel très moderne, comme un monte-plats qui aboutit à la salle à manger juste au dessus.
9: OFFICE, contient le linge de table et l'argenterie.

REZ DE CHAUSSEE

10: HALL D'ENTREE.
11: SALON, plus intime que la salle à manger il tient lieu de bureau et de bibliothèque.
12: W.C.
13: LAVABO.
14: FUMOIR, lieu de prédilection des grandes discussions politiques et des débats passionnés.
15: SALLE A MANGER, lieu où seuls les dialogues concernant le temps qu'il fait sont admis.
16: TERRASSE, magnifique vue sur la mer.
17: OFFICE, contient la verrerie et la vaisselle.

PREMIER ETAGE

18: HALL.
19: CHAMBRE d'un personnage joueur.
20: W.C.
21: BAIN.
22: TOILETTE.
23: CHAMBRE d'un personnage joueur.
24: CHAMBRE d'un personnage joueur.
25: CHAMBRE d'un personnage joueur.
26: TOILETTE.
27: TOILETTE.

COMBLES

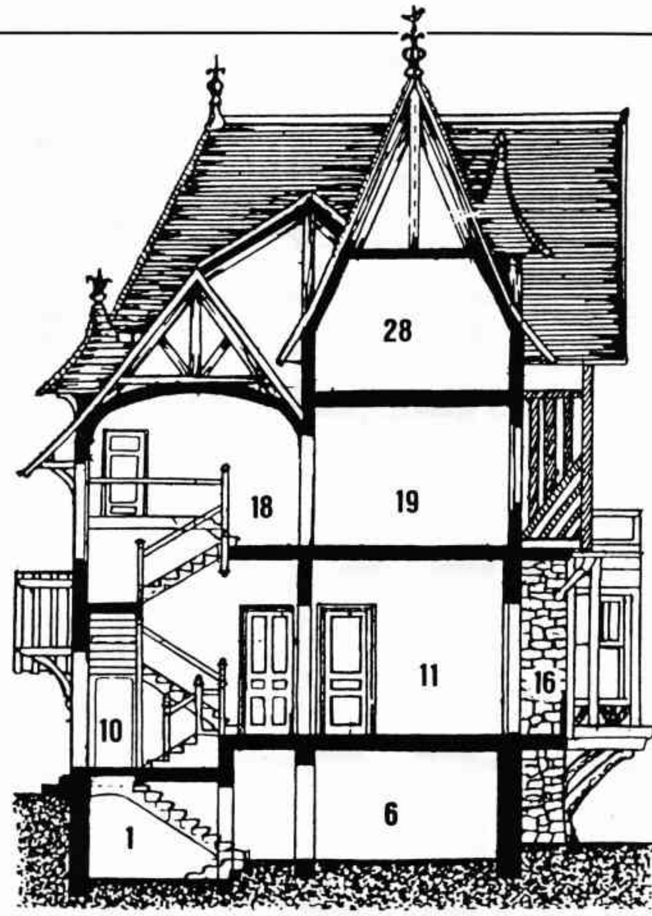
28: CHAMBRE de domestique.
29: CHAMBRE de domestique.
30: CHAMBRE d'ami.
31: CHAMBRE de domestique.

Certains maitres de jeu très pointilleux souhaitent connaitre davantage de détails sur la vie du début du siècle. Pour ces perfectionnistes voici un résumé des dépenses nécessaires à la construction de cette villa en 1920:

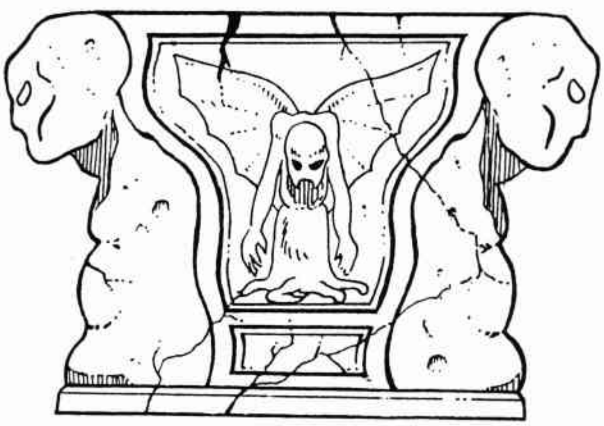
- Maçonnerie, platre, carrelage	16 300 Fr
- Fondations, pilotis, béton de ciment	2 700 Fr
- Charpente en bois	9 080 Fr
- Gros fers	2 030 Fr
- Couverture	3 985 Fr
- Epis normands vernissés	650 Fr
- Marbrerie	1 400 Fr
- Menuiserie et parquets	6 220 Fr
- Quincaillerie	1 500 Fr
- Corniches en fausses poutres en staff	1 700 Fr
- Monte- plats	400 Fr
- Installation eau	1 030 Fr
- Installation gaz	950 Fr
- Salle de bain, lavabos, sanitaires	1 740 Fr
- Fumisterie (cheminées)	555 Fr
- Sonneries électriques	230 Fr
- Peintures et vitreries	4 200 Fr
- Miroiterie	720 Fr

Total : 55 390 Francs or.

Ce cout total est très élevé pour l'époque, mais que ne ferait-on pas pour une pareille merveille ?



Vue en coupe
← *EST* *OUEST* →

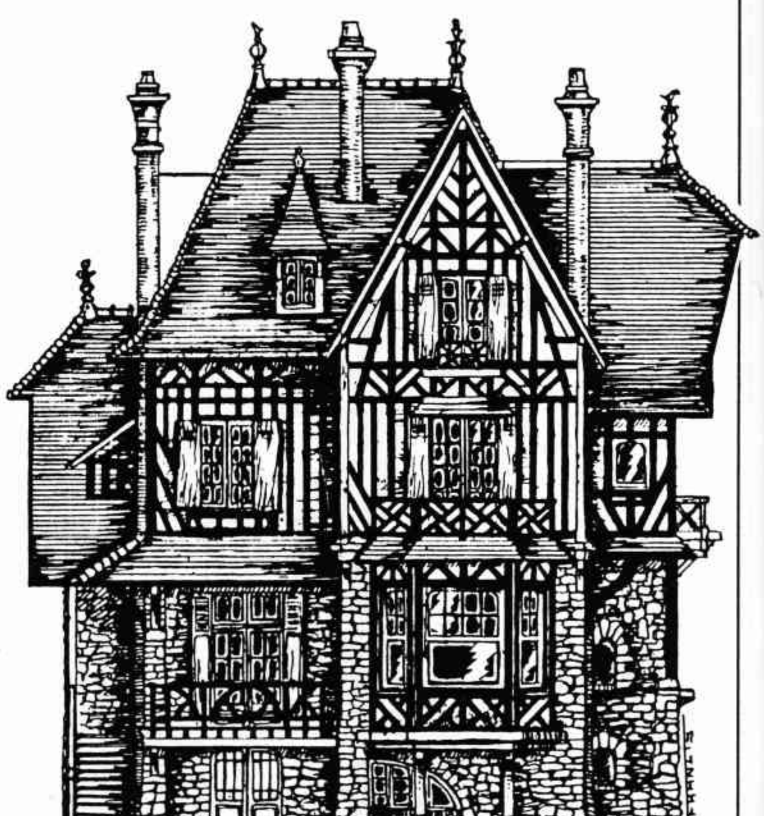


Vous pouvez remarquer que la maison ne possède pas de garage à voitures. A cette époque il est totalement inconcevable d'abriter ces engins bruyants et nauséabonds sous le même toit que les personnes. Le garage se situe le plus souvent à coté des écuries ou bien à proximité de l'entrée du parc.

Le dessin ci-contre représente la façade ouest, c'est à dire le coté donnant sur la mer et opposé à celui de l'entrée principale.

Les baies ainsi que les fenêtres de la maison sont de dimensions moyennes. Cela s'explique par la proximité du litoral. La demeure se doit de résister aux assauts répétés des vents.

Dans le hall se trouve un escalier Louis XIII avec plafond en berceau. Les connaisseurs apprécieront ☐


Façade Ouest donnant sur la mer

Francis Pacherie



N°5 : Un spécial initiation : banc d'essai des principaux JdR - jeu en encart. *Scé :* RuneQuest, Warhammer Battle.

N°8 : "Spécial magie : dans AD&D et dans RuneQuest - importance sociale des magiciens. *Scé :* AD&D - Cthulhu.



N° 11 : La cité du désert, fin - les bibliothèques - Amour et JdR. *Scé:* Cthulhu, Marvel.





N°6 : Description détaillée d'une baronnie : Aramrok - le pick-pocket - ambiance dans Cthulhu. *Scé.* Cthulhu, James Bond, AD&D.

N°9 : Son nom est James Bond JdR - les achats de vos personnages. *Scé :* JB 007 - Maléfices



N° 12 : Spécial bataille : jouez des mercenaires, découvrez les Mongols. Scé : AD&D - Stormbringer.





N°7 : Clercs : convertissez, il en restera toujours quelque chose - AD&D : les monstres. *Scé :* AD&D, RuneQuest, Star Wars.

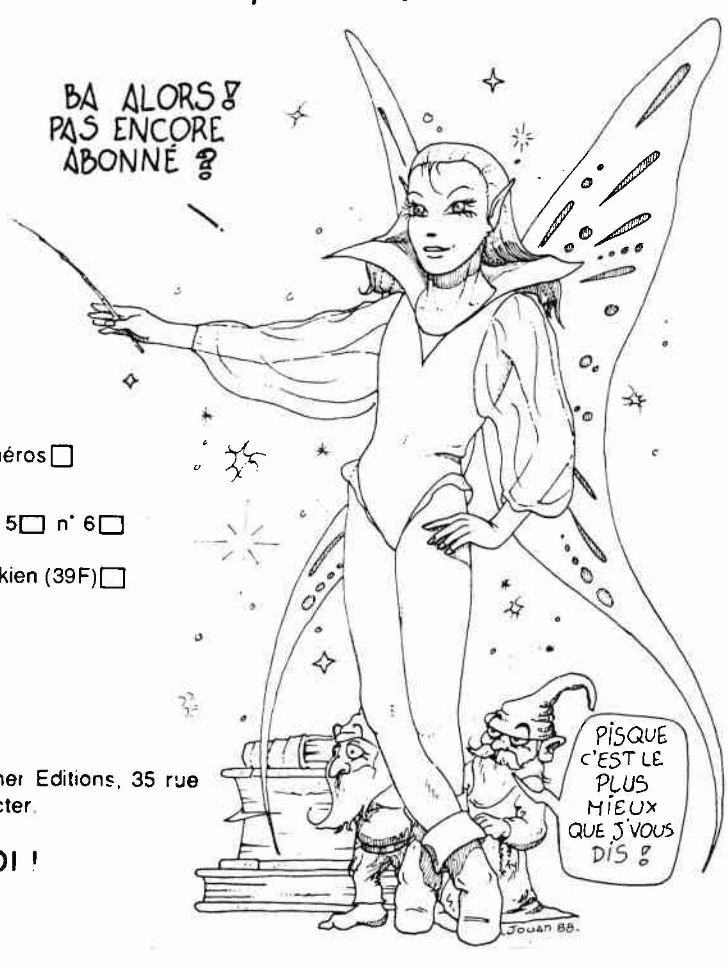
N° 10 : La Cité Mouvante, 1° partie de la description d'un peuple du désert - les rencontres. *Scé* AD&D, RQ, Cry Havoc.



N° 13 : La conjuration des démons - Dico des monstres AD&D - La projection astrale pour Cthulhu. *Scé :* AD&D - Star Wars



COMMANDEZ NOS ANCIENS NUMEROS ! *25f par exemplaire*



ABONNEMENT 6 NUMEROS : 125F

ABONNEMENT 12 NUMEROS : 225F

Je désire m'abonner à GRAAL pour 6 numéros ☐ pour 12 numéros ☐

Je désire commander : la reliure (60F) ☐

GRAAL n° 1☐ n° 2☐ n° 3☐ n° 4☐ n° 5☐ n° 6☐
n° 7☐ n° 8☐ n° 9☐ n° 10 ☐
n° 11☐ n° 12☐ n° 13 H-S 1 Tolkien (39F) ☐

NOM : **PRENOM :**
ADRESSE :

CODE POSTAL : **VILLE :**

Libellez vos chèques à l'ordre de Socomer et envoyez-les à Socomer Editions, 35 rue Simart, 75018 Paris. Si vous habitez à l'étranger, veuillez nous contacter.

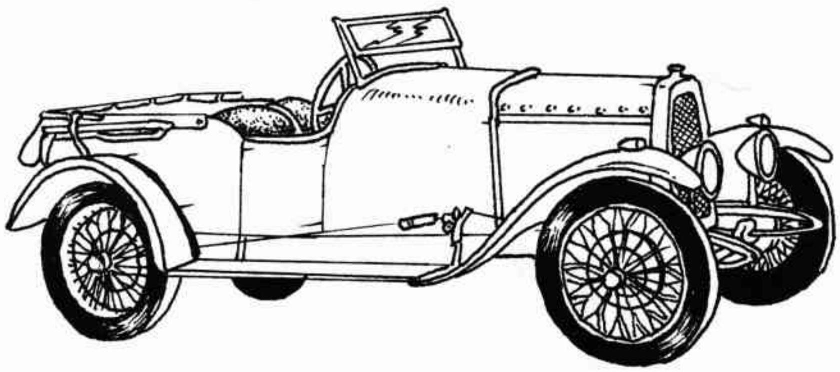
N'ABIMEZ PAS VOS GRAAL ! PHOTOCOPIEZ-MOI !

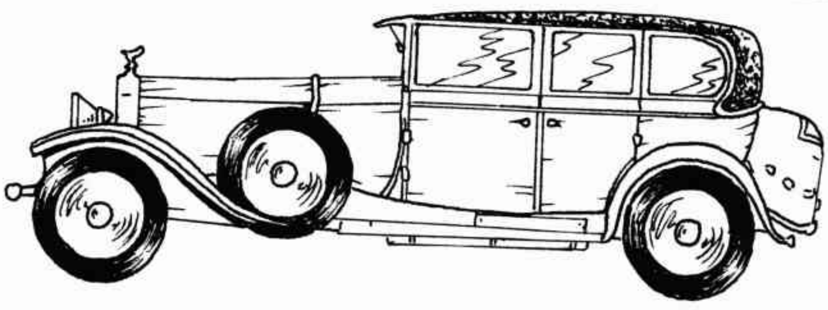
LES VOITURES DE VOS PERSONNAGES



Durant le déroulement du jeu, les joueurs possèdent le plus souvent une vision très moderne des automobiles. Il leur semble tout naturel d'en posséder une et de l'utiliser sans restrictions. Bien que les annèes 20 connaissent une certaine popularisation de ce type de véhicule, l'achat d'une voiture représente un dépense de taille. Un groupe d'investigateur peut acquérir un moyen de locomotion, mais un seul personnage doit détenir une petite fortune pour bénéficier d'une automobile personnelle. Voici un petit éventail des voitures disponibles à l'époque :

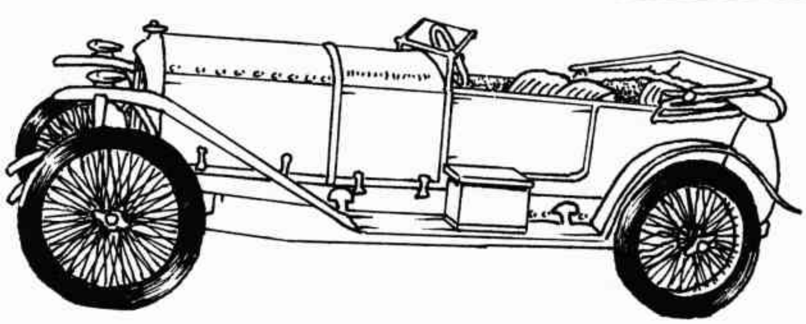
Voiture: **Aston Martin**
Pays: Angleterre
Année: 1925
Moteur: 4 cylindres en ligne
Cylindrée: 1487 cc
Boite: à 4 vitesses
Vitesse de pointe: 95 km/h
Prix: 30000 francs



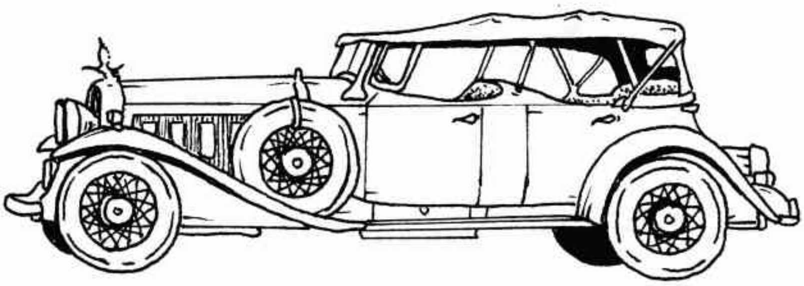


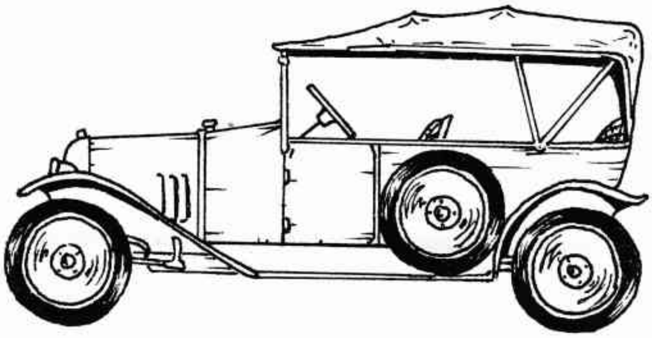
Voiture: **Rolls-Royce**
Pays: Angleterre
Année: 1925
Moteur: 6 cylindres en ligne
Cylindrée: 7688 cc
Boite: 4 vitesses
Vitesse de pointe: 80 km/h
Prix: 35000 francs

Voiture: **Bentley 3 litres**
Année: 1929
Pays: Angleterre
Moteur: 4 cylindres en ligne
Cylindrée: 1996 cc
Boite: 4 vitesses
Vitesse de pointe: 80 km/h
Prix: 25500 francs



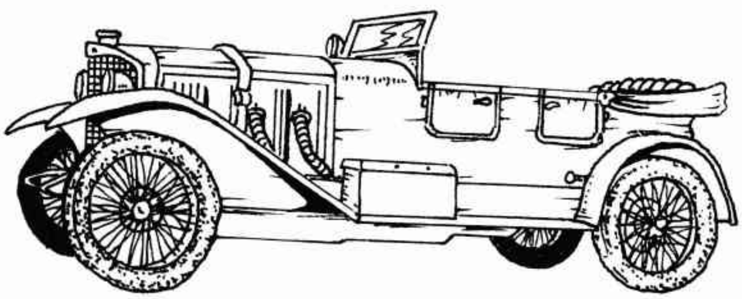
Voiture: **Cadillac 452 B**
Pays: U.S.A.
Année: 1929
Moteur: 16 cylindres en V
Cylindrée: 7413 cc
Boite: 3 vitesses
Vitesse de pointe: 85 km/h
Prix: 32000 francs

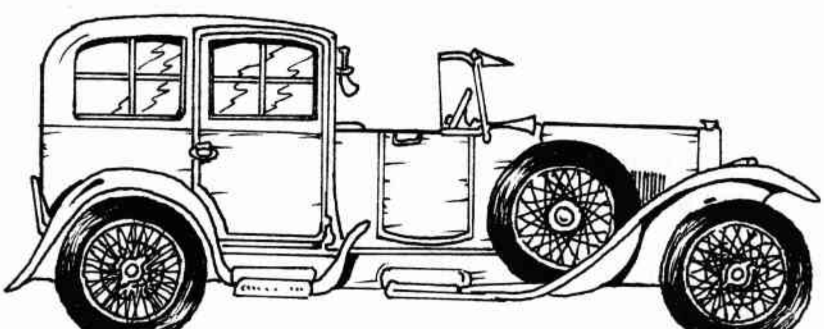




Voiture: **Citroen 10 HP Type A**
Pays: France
Année: 1920
Moteur: 4 cylindres en ligne
Cylindrée: 1327 cc
Boite: 3 vitesses
Vitesse de pointe: 60 km/h
Prix: 11 000 francs

Voiture: **Mercedes 28/95 PS**
Pays: Allemagne
Année: 1922
Moteur: 6 cylindres en ligne
Cylindrée: 7250 cc
Boites: 4 vitesses
Vitesse de pointe: 85 km/h
Prix: 25000 francs

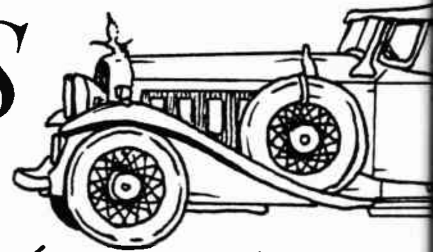




Voiture: **Itala 61**
Pays: Italie
Année: 1927
Moteur: 6 cylindres en ligne
Cylindrée: 1995 cc
Boite: 4 vitesses
Vitesse de pointe: 65 km/h
Prix: 39000 lires (12000 francs)

Francis Pacherie

LES VOITURES DE VOS PERSONNAGES (suite)



La présentation des véhicules de la Belle Epoque peut vous donner l'envie de transformer votre personnage en pionnier de la mécanique. Dans ses scénarios, le Maitre de Jeu ne doit pas conserver une vision moderne du phénomène automobile. Un voyage sur les routes ressemblait plus à une expédition qu'à une partie de plaisir. Gardez en mémoire l'attitude hostile que la plupart des gens montraient à l'égard de ces machines.

Les deux lettres ci-dessous vous permettent de mieux cerner les difficultés rencontrées par les chauffeurs à une période où les employés des chemins de fer avaient pour consigne de bloquer abusivement les voitures aux passages à niveau. Le train acceptait difficilement cette nouvelle concurrence.

New York, le 30 Septembre 1931

Ma très chère tante Mary-Susan

Vous m'aviez dit tenir à m'offrir un cadeau somptueux pour mon trentième anniversaire, cadeau digne de votre neveu préféré. Je sais que le "black thursday" d'octobre 1929 a quelque peu touché vos finances et que, depuis, la vie est certes moins facile qu'auparavant. Mais voyez vous, je suis tombé amoureux cet été et je ne puis résister à la tentation de vous en parler.

L'objet de mes désirs répond au doux nom "d'Impérial Eight by le Baron". C'est le tout dernier modèle CHRYSLER. Cette jeune firme, la Chrysler Corporation produit d'excellents modèles. Et, qui plus est, bien plus abordables qu'une Bugatti, Delauney ou autre européenne !

Vous verriez cette noire décapotable aux pneumatiques noirs et blancs, aux gentes rouges, vous verriez comme elle est élégante, allurée..! J'ai eu l'occasion de la tester. Elle possède trois vitesses et la boite est d'une remarquable douceur et de plus elle freine merveilleusement. Comble de raffinement, le feu arrière affiche un flambant "stop" dès que l'on effleure la pédale de frein ! Evidemment je gardais le meilleur pour la fin, c'est une 8 cylindres qui développe 125 chevaux. Seul le passage de la seconde vitesse peut poser un léger problème, puisqu'il se confond presque avec la marche arrière. Sans cela, c'est là une bête remarquable.

Chère tante, je souhaite que ma lettre vous trouve en bonne santé. Pardonnez mon enthousiasme, mais il est sincère.

Recevez toute mon affection,
Votre neveu.

HEDWARD

Boston, le 7 octobre 1931

Mon petit Hedward,

J'ai lu votre lettre avec attention, mais bien que je vous connaisse comme si vous étiez mon propre fils, encore une fois, votre fougue irraisonnée m'a choquée.

Je ne comprends pas comment, en cette période austère de prohibition, on n'a pas prohibé également la conduite de ces machines de plus en plus nombreuses et de plus en plus bruyantes qui envahissent nos rues.

Mon père, votre Grand-oncle, qu'il repose en paix, maudissait ces choses. Et je l'ai toujours approuvé. Il avait ces cotés un peu rustres des gens de la terre, mais il en avait aussi le bon sens. Je me souviens très bien de l'effet tout à fait négatif qu'ont produit à la campagne ses machines assourdissantes et dangereusement rapides. Il n'était pas rare que certains les attendent sur le bas coté pour leur lancer des pierres et blesser le mécanicien. Ils exécraient les chauffeurs. Si seulement on avait pu imaginer il n'y a pas 20 ans, ce que seraient devenus ces monstres aujourd'hui !

Je me souviens très bien du voyage que j'ai effectué en Europe, à Paris, avec mon défunt mari, en 1889, pour l'Exposition universelle. A l'époque, les "vinaigrettes", comme les appelaient les parisiens, ces voitures à deux places faisaient la navette entre l'exposition et les grands boulevards. Mon époux et moi en avons emprunté une, par pur divertissement. Je préférais de beaucoup la calèche. Le métropolitain venait de se construire aussi... Ha quelle aventure !

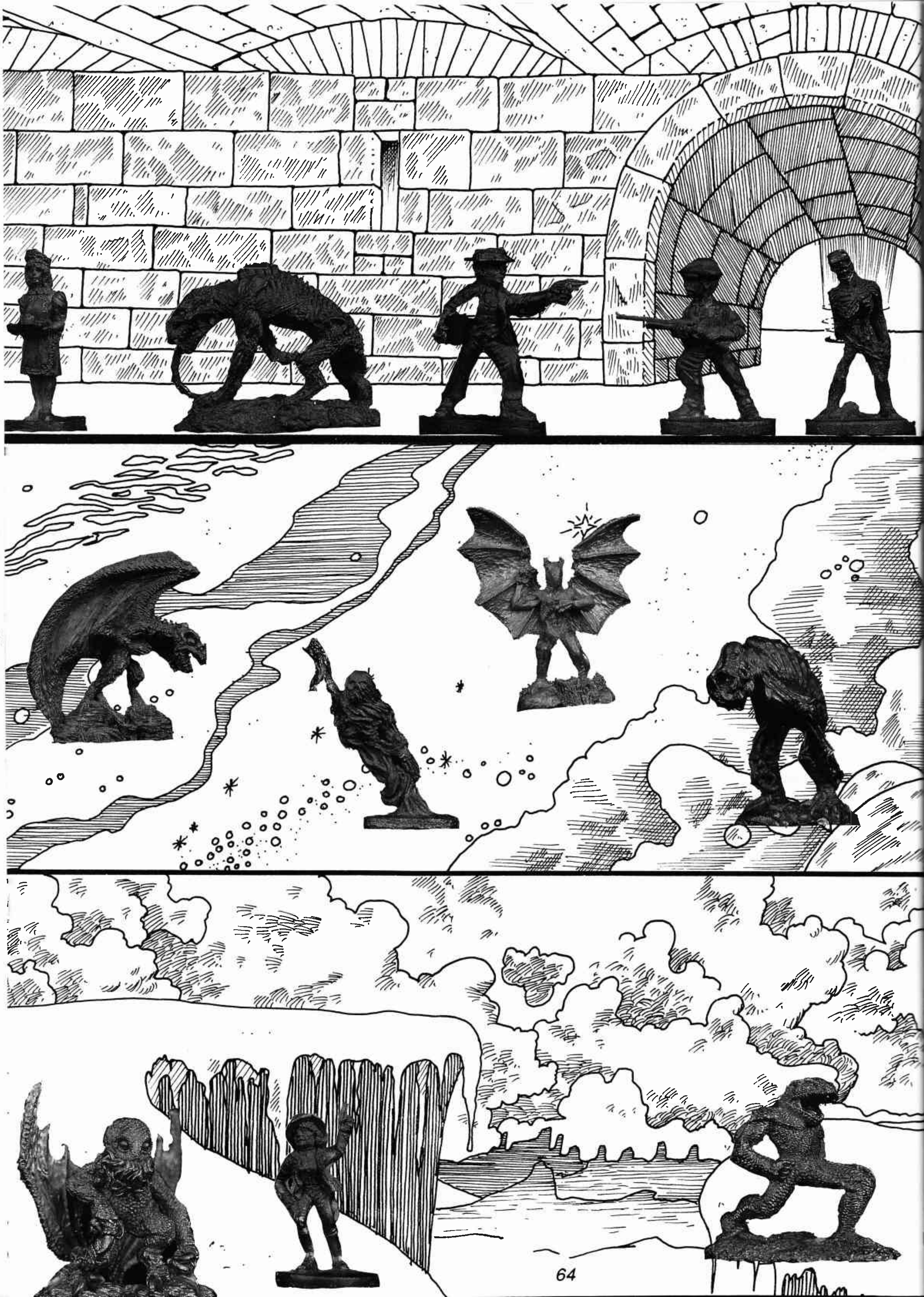
Je me souviens de mon frère, qui, le malheureux, ne parlait que de collets pour ses tubes de cuivre brisés, de colle qui collait même le fer, des "flottements rythmés avant" de son européenne, sa Panhard. Il passait tout son temps avec son mécanicien et regardez où cela l'a conduit. Ce sont les mêmes constructeurs qui ont mis au point ces moteurs d'avions, ces machines volantes, ces tombeaux !

Non, mon cher Hedward, je serai inflexible. Je ne crois plus aujourd'hui, comme je l'ai longtemps pensé, que ces machines ne sont qu'une tocade de l'homme moderne. Si je cédais à votre caprice aujourd'hui, demain vous m'apprendriez que vous voulez voler ! Je vous connais !

Cherchez donc une épouse au lieu de faire le joli coeur avec ces garçonnes de vos amies.

Je vous embrasse,

Votre tante Mary-Susan.

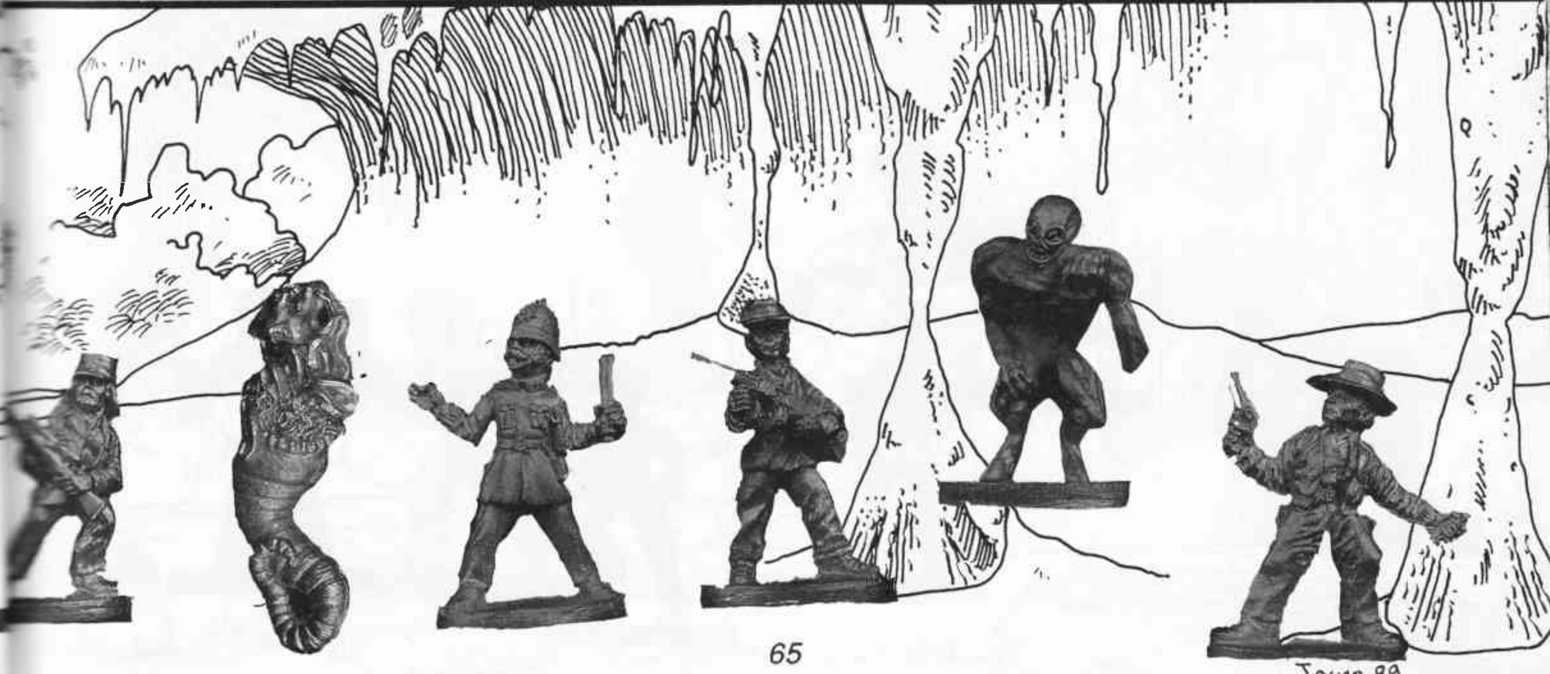


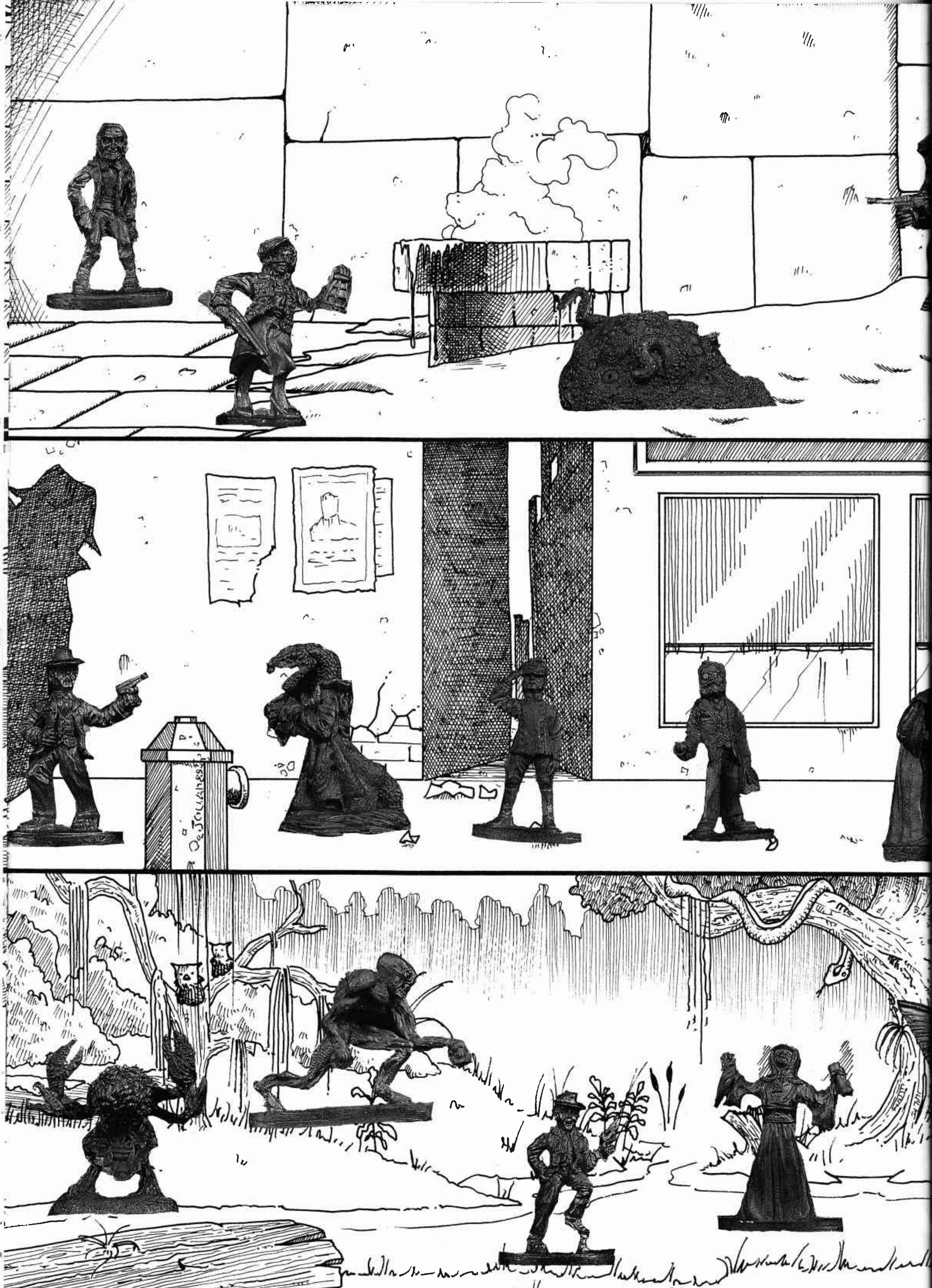
L'APPEL de CTHULHU

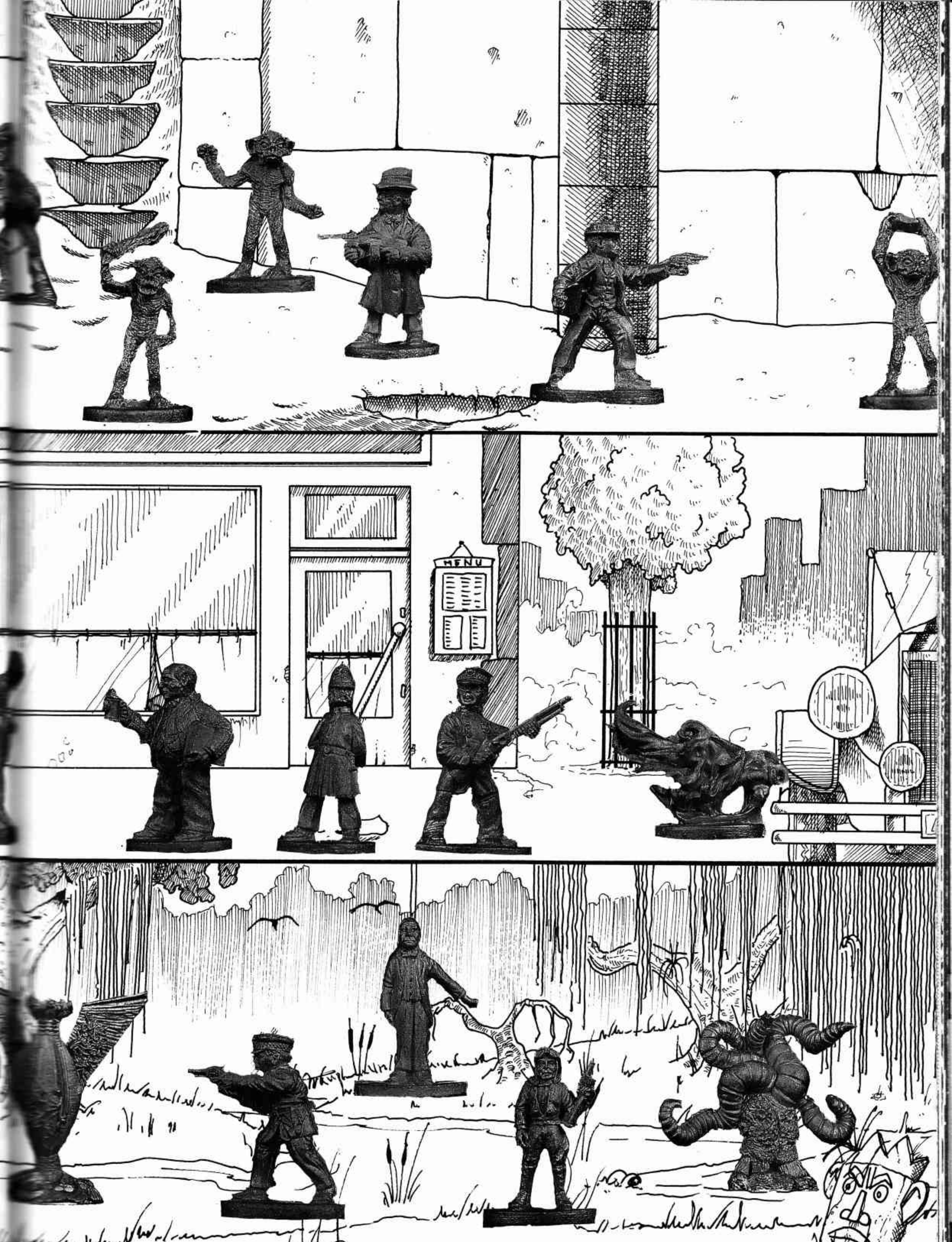
les figurines

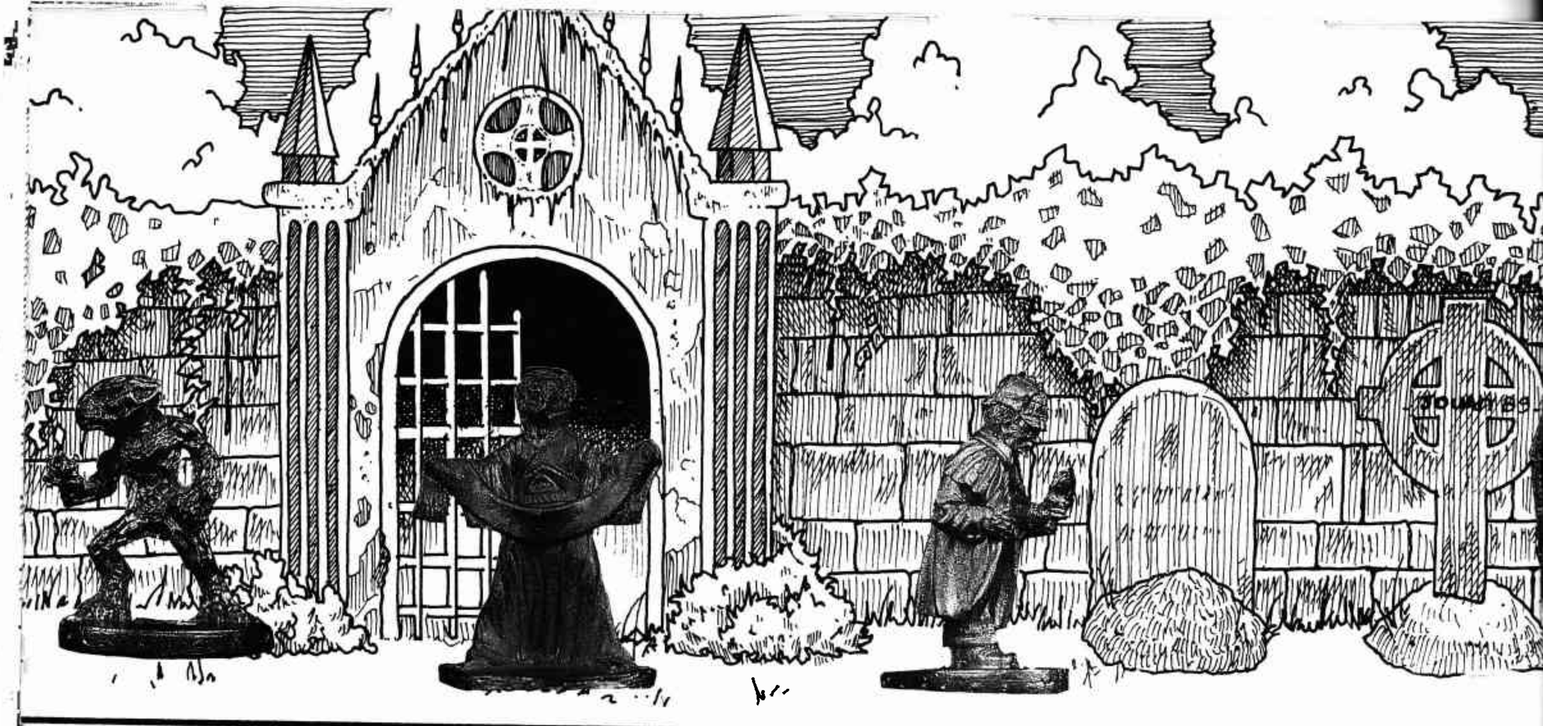
(grenadier)

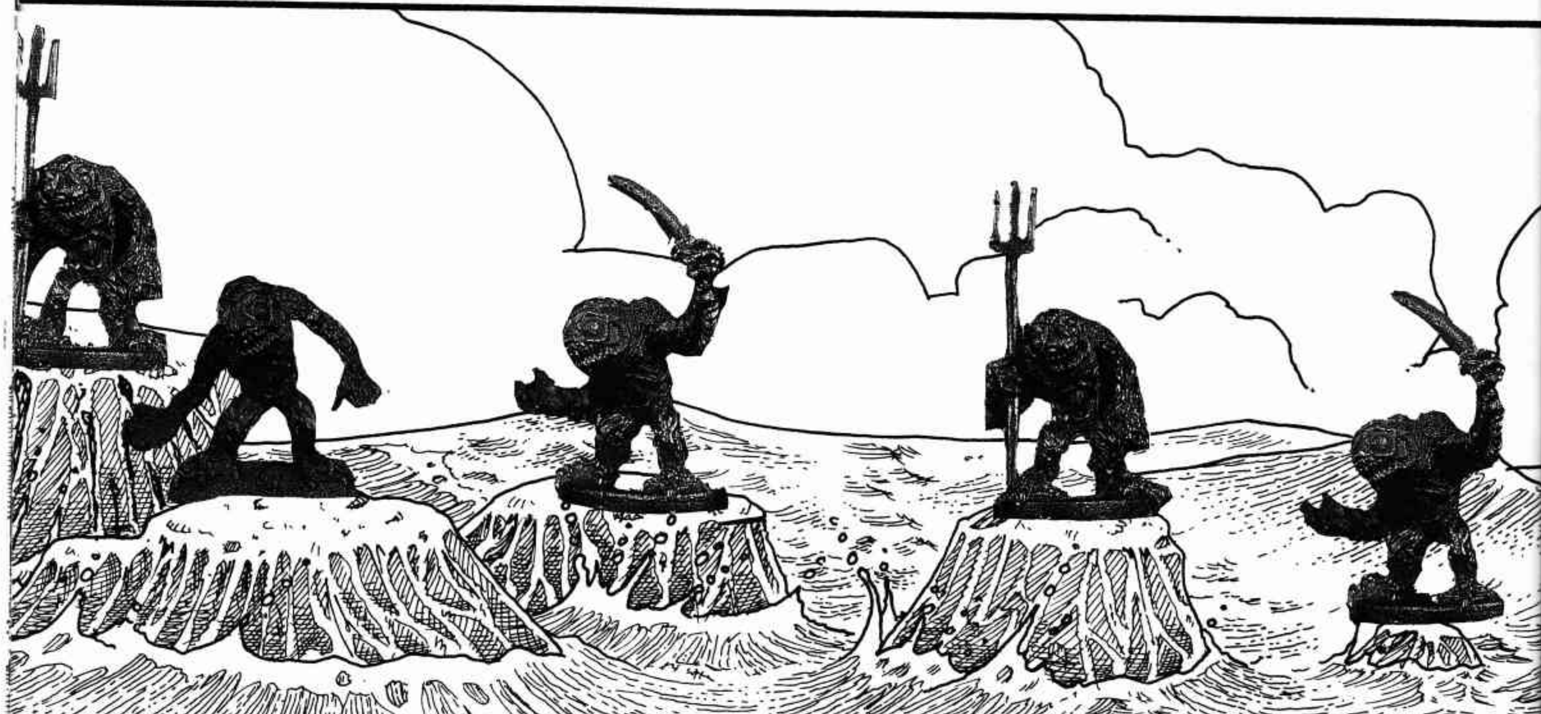


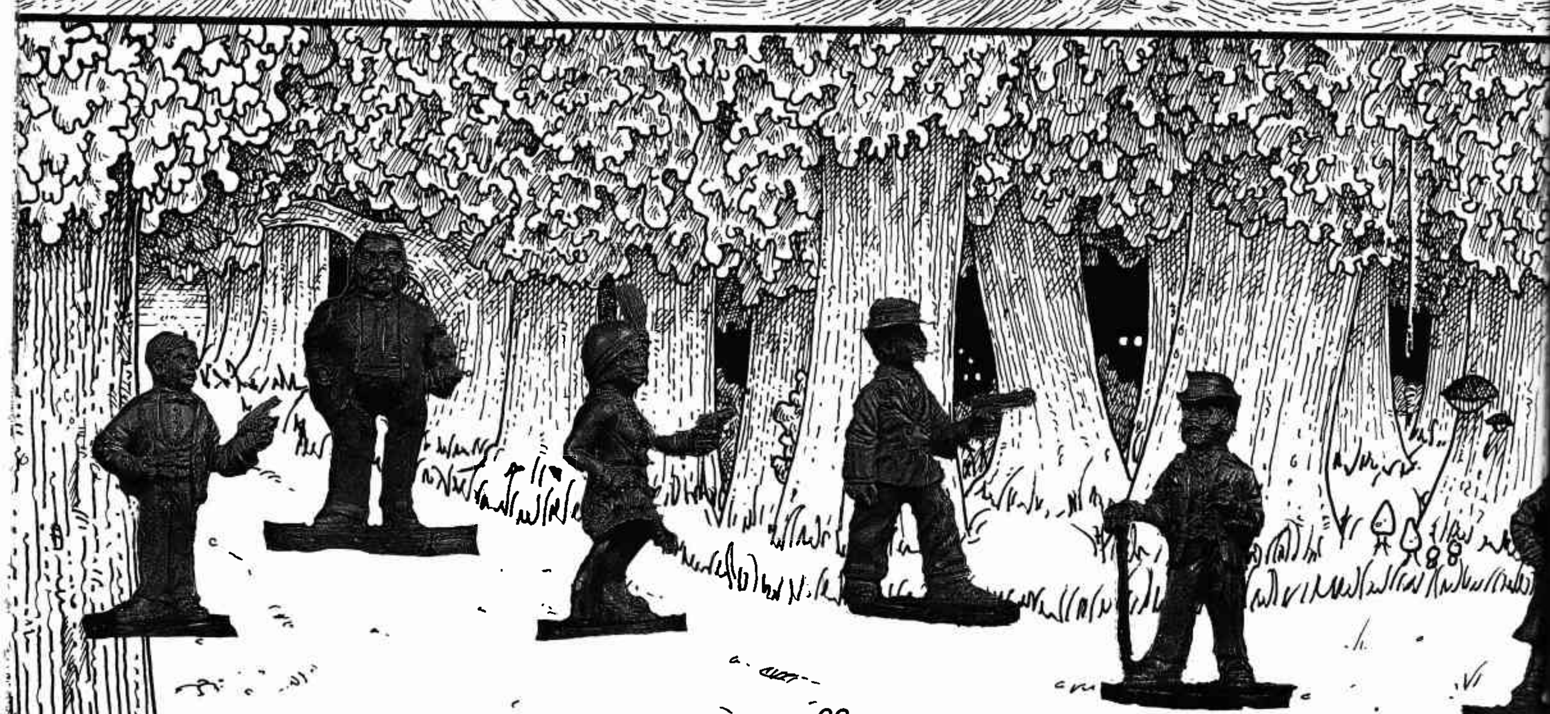


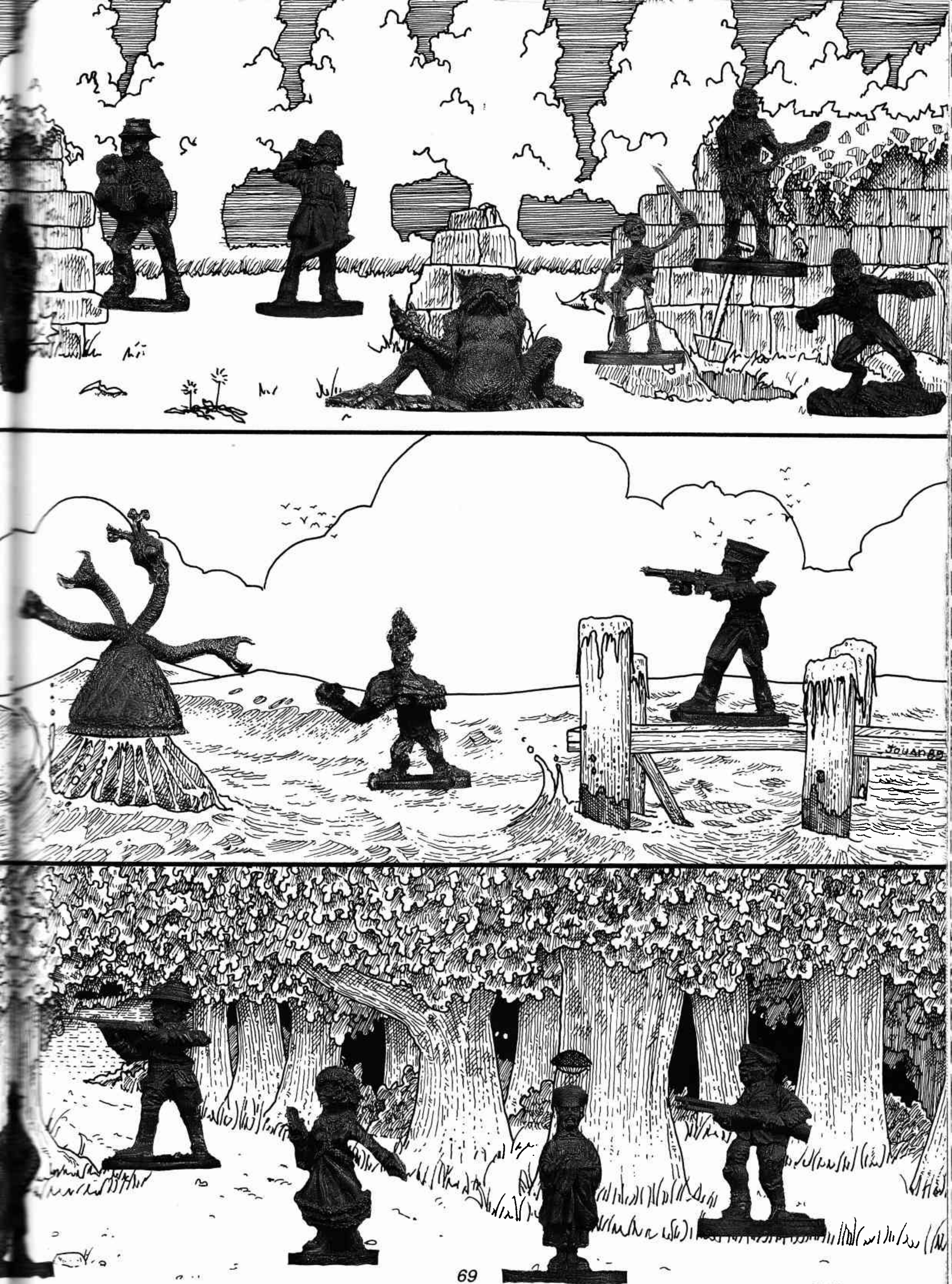



MENU











Houdini...

LE PERSONNAGE

Houdini, de son vrai nom Robert Houdin naquit à Blois le 16 Frimaire de l'an XIV (1803) du calendrier révolutionnaire. Enfant, il montrait un interêt particulier pour les sciences physiques et mécaniques.

Sa vocation d'illusionniste lui vint après son étude du "dictionnaire encyclopédique des sciences et des amusements mathématiques et physiques".

Devenant de plus en plus célèbre, il réalisa de nombreuses tournées à travers l'Europe et le Magrehb, notamment en Tunisie. Il rédigea un ouvrage intitulé: "Confidences et révélations ou comment devenir sorcier". Il mourut le 13 juin 1871 à Saint Gervais.

SA MAGIE

Lors de ses représentations, Houdini gardait à sa disposition un large répertoire de tours. Ses spectacles étaient très en avance sur leur époque comme peut le prouver l'utilisation d'automates. Ses tours possédaient presque tous le même fil directeur. Ils étaient fondés soit sur une disparition ou une apparition d'objets, soit sur la transmission de pensée, grande spécialité d'Houdini.



Son numéro le plus fameux se nommait la suspension ethéréenne. Cela consistait à endormir son fils agé de 6 ans puis à le faire s'élever en l'air en position couché, le corps en équilibre sur un baton. La légende veut qu'Houdini réalisait ce tour sans aucun trucage mais nul ne peut en être vraiment sûr mis à part son fils mort à l'âge de 8 ans.

SES CARACTERISTIQUES POUR L'APPEL DE CTHULHU

FOR: 06 APP: 17 INT: 18 Idée: 90
DEX: 18 TAI: 15 POU: 15 Chance:75
CON: 10 SAN: 99 EDU: 18 Conn: 90

Pts de Vie: 13
Pts de Magie: 15
Pts de SAN: 20*

* A cause de ses connaissances magiques, Houdini a souffert de la perte de nombre de ses points de santé mentale. Cela est le résultat de longues études d'ouvrages de magie blanche et de magie noire.

Compétences:

baratin: 60	crédit: 50
occultisme: 20	photographie: 30
chimie: 40	éloquence: 70
psychologie: 35	trouver objet: 50
comptabilité: 40	français: 90
anglais: 60	hypnose: 80
manipulation: 80	illusionisme: 90
conn du spectacle: 70	Poésie: 60

EXPLICATIONS :
Manipulation: dextérité et rapidité manuelle.
Illusionisme: faire croiré qqch, tromper les sens.
Connaissance du spectacle: connaissance de la scène et des métiers du spectacle.
Poésie: Houdini utilisait cette compétence chaque fois qu'il parlait sur scène. Toutes les introductions de ses tours étaient écrites en vers.



LE SCENARIO

Vous pouvez vous demander quel est l'interêt de ce personnage du XIXème siècle dans un jeu dont le cadre reste la belle époque. Ce magicien de génie peut devenir l'élément principal d'un scénario original.

Nous sommes donc à Paris dans les années 20, un des investigateurs vient d'acquérir une magnifique Mercedes 28/95 PS. Cet achat représente un an d'économies et rend fou de joie son propriétaire. Malheuresement ses capacités de conducteur souffrent encore d'un cruel manque d'expérience (environ 25%).

Il invite les autres joueurs à découvrir les joies de la vitesse. Lors de leurs périgrinations dans la banlieu de la capitale un sinistre grincement vient gacher le plaisir du groupe. En effet, une petite Citroën type A dépasse de trop près le véhicule et provoque une longue éraflure sur toute la longueur de la carosserie. Le chauffard inconnu loin de s'arréter tente de s'échapper. Parions qu'une pousuite s'engage immédiatement car cette attitude peu courtoise mérite des excuses, voire des explications. Après une dizaine de minutes à vive allure, un virage serré met fin à la cavalcade. La Citroën quitte la route et s'encastre dans un chêne, son occupant heurte violemment le volant.

Les aventuriers se doivent de porter secour à l'inconnu qui perd conscience. S'ils y prettent attention, certains faits sembles étranges :

- Le chauffeur accidenté ne porte aucune trace de contusions, de blessures ou de coupures malgrè la violence du choc. Il reprend ses esprits au bout de quelques minutes.
- La Citroën contient dans son coffre une copie de la statuette du "scribe" égyptien exposée au Louvre.

L'HISTOIRE

Dans les années 1820-30, Robert Houdin fréquentait le cercle secret des adorateurs de Cthulhu. La secte lui promit l'accés à la magie en échange de sa fidélité à la cause des Grands Anciens. Devenu Houdini, le magicien utilise ses pouvoirs sur scène et gagne une gloire et une célébrité mondiales. Il se met alors à renier la secte et refuse de continuer à servir ses maitres occultes. La mort prématurée de son fils sonne le premier avertissement. Malgré cela, Houdini ne change pas sa position et s'obstine dans sa rebellion désepérée. Les pressions morales et physiques s'intensifient sur le prestigiditateur et en 1871 il décide de chercher la fuite dans la mort. Il se suicide par empoisonnement.

Sauvé in-extrémis par des membres de la secte il est amené devant Cthulhu qui demande un payement pour la di vulgation de ses secrets magiques. La punition infligéé à Houdini est à la hauteur de l'affront fait au maitre de R'lyeh. Cthulhu donne "l'immortalité" au magicien et le condamne à la servitude éternelle. Dans le même temps, pour ne rien laisser paraitre d'anormal, la secte simule la mort officielle du grand homme et organise son "enterrement".

Ainsi, Houdini n'a plus besoin de manger ou de respirer. Son corps ne peut plus souffrir de blessures ou de chocs. Une balle tirée à bout portant le renverserait mais ne le pénètrerait pas. Etant officiellement mort il ne cotoie plus la société et reste dans l'ombre à attendre les directives de ses maitres. Il ne peut plus gouter au moindre plaisir de la vie et n'aspire qu'à la paix éternelle. Après presque 50 ans de séquestration il est relaché dans le monde pour servir les noirs dessins de la secte. Tous les gens qu'il connaissaient sont morts et plus rien n'a d'intérêt pour lui. Il n'est plus qu'un jouet dans les griffes de Cthulhu.

Lors d'une de ses missions il pénètre au musée du Louvre pour voler une statuette égyptienne. Houdini possède encore le pouvoir de se téléporter ou de téléporter quelqu'un d'autre et s'en sert pour entrer dans des lieux protégés. En ramenant son butin il commet un leger accrochage avec une autre voiture et a un accident en voulant s'enfuir.

Si les investigateurs apprennent tout cela dans leur enquête, Houdini les supliera de l'aider à mourir. Permettre à Houdini de trouver enfin le repos éternel sera le but de ce scénario.

SOLUTION

Le Maitre de Jeu peut envisager plusieurs possibilités pour conclure cette aventure, en voici une.

Si le magicien demeure insensible à la douleur physique, il reste très émotif. Il est donc possible de provoquer chez cet homme un arrêt cardiaque consécutif à une peur violente ou à une émotion trop forte. La chose ne sera surement pas possible, mais cette idée peut donner lieu à des tentatives assez surprenantes... □

Vincent Glaza / F.P.

UN OFFICIER & UN GENTLEMAN



Deux nouveaux types de personnages

La boite de base de l'Appel de Cthulhu contient nombre d'informations pour jouer ou présenter des personnages américains. L'extension "le guide des années folles" expose tous les détails nécessaires pour créer des aventuriers français. Cependant, il se peut qu'inspiré par Conan Doyle, vous cherchiez à introduire des personnages anglais dans vos scénarios.

Voici deux types de personnes très britanniques qui peuvent varier votre choix d'investigateur ou devenir d'intéressants PNJ.

LE GENTLEMAN

Le personnage gentleman se doit d'être grand, nonchalant et bien rasé. N'importe qui de barbu est soit de la vieille génération, soit un marin, soit un artiste, soit un étranger (les deux dernières catégories restant extrèmement suspectes).

Eduqué soit à Oxford soit à Cambridge, il possède un esprit indépendant et ne s'encombre pas d'un travail. Si le gentleman n'a point le temps de travailler, ses activitès sociales sont légions.

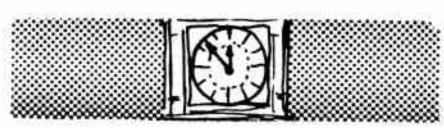
A la ville tout n'est que cocktails, réceptions et Charleston. Savoir jouer du banjo ou du ukulele aide également à briller en société.

Hors de l'aglomération, il existe les joies du country club et des résidences de week end avec golf et bals costumés. Equipé de votre fusil et de votre valet chargé des munitions, vous partez chasser aussi longtemps que vos vêtements le permettent. En ce qui concerne les vêtements, ceux-ci peuvent être réalisés par le tailleur de votre père, mais leur style doit être dédié au Prince de Galles, l'homme le mieux habillé d'Angleterre (et donc du monde).

Les hivers sont passés de préférence à Monte Carlo et le reste de l'année dans la demeure familiale campagnarde ou dans l'appartement en ville. Voila somme toute une vie agréable surtout quand un vieux collègue ou tuteur vient proposer quelquechose qui semble être une activité dans le vent.

LES CARACTERISTIQUES

Les romans policiers des années 20 et 30 sont peuplés de tels détectives aristocratiques. Un gentleman typique dans l'Appel de Cthulhu possèdera une force moyenne à faible. Sa constitution et sa taille correspondront à une carrure élancée et sportive. Son intelligence limitée par sa vision étroite du monde reste faible. Le pouvoir peut être très élevé, ce qui lui permet de mener une existance tranquile ponctuée par des jets de Chance réussis. La santé mentale initiale se doit également d'être importante. Soulignons que cela indique plus un manque incroyable d'imagination qu'une forte discipline mentale. La dextérité sera élevée, représentant des années d'entrainement aux jeux de balles, à l'équitation, à la chasse et à la pêche. L'apparence très importante résulte des bonnes manières, de tenues impécables et d'un charme naturel. L'éducation tourne autour de 13 ou 14, mais pas plus. En termes pratiques, cela donnera au personnage une certaine connaissance dans des domaines particuliers tels le Grec, le Latin et les Classiques. Cet investigateur gardera deux motivations principales: l'honneur et le sport.



L'honneur s'applique aux membres de la même classe, mais peut également mener à des actes de sacrifice suprême telle la charge héroique de la cavalerie légère.

Le sport n'est pas moins important. Ce terme générique couvre nombre d'activités depuis les sports organisés jusqu'aux jeux de hasard en passant par la lutte de faits criminels.



Ces individus membres de l'aristocratie et détachés des besoins matériels font des investigateurs idéaux, capables de décoller sur l'heure pour un site archéologique en Turquie.

Dans l'Angleterre des années 20, quand il n'existait qu'une seule voiture pour 140 habitants, le gentleman est l'un des rares qui possède un véhicule. Cet engin doit être grand et puissant comme une Bentley 3L dont le prix avoisine les 2000 £.

Les armes à feu paraissent quelque peu futiles dans l'Appel de Cthulhu. Néanmoins, par tradition le gentleman conserve toujours près de lui un pistolet discret, surtout en déplacement.

L'aspect le plus intéressant de ce personnage reste ses influences et ses connexions dans les hautes sphères de la société. Ces relations ne lui permettent pas d'échapper aux conséquences d'actes graves ou à un manquement aux conventions (surtout aux conventions sociales), mais elles s'avèrent extrêment utiles pour des problèmes mineurs. Ainsi ces appuis évitent les tracas liés à une arrestation pour avoir roulé à deux fois la limitation de vitesse nationale de 30m/h (48km/h) en poursuivant un groupe de malfaiteurs. De plus, cela vous apportera un respect exagéré de la part des humbles sujets.

"- Je vous demande pardon Milord, je ne m'étais pas rendu compte que ces gentlemen étaient avec vous."



Les connexions peuvent fournir un moyen pratique à l'arbitre pour démarrer un scénario ou pour communiquer des informations aux joueurs. Il existe toujours un ami d'université qui travaille au Foreign Office et qui souhaite que quelqu'un de *non officiel* enquête sur des rumeurs étranges au Waziristan. Il arrive toujours un télégramme affolé d'un autre collègue passionné



d'occultisme (très en vogue sur les campus d'Oxford et de Cambridge) et qui en subit d'atroces conséquences. Dans tous les cas, le gentleman restera calme et digne dans l'accomplissement de sa tâche. Mais comme le dit la sagesse populaire: "si vous conservez votre calme quand tout le monde panique c'est que vous ne mesurez pas la gravité de la situation."

Les investigateurs gentlemen ne deviendront pas des experts dans la connaissance du mythe ou dans l'utilisation des sortilèges. Cependant, vous aurez plaisir à les jouer pour vous montrer fair-play en toute circonstance.

CREER LE PERSONNAGE

Les abilités suivantes sont aisément accessibles aux gentlemen :
- Conduire une voiture
- Baratin
- Photographie
- Piloter un avion
- Lire/écrire le latin
- Lire/écrire le grec
- Equitation
- Chanter
- Tir au fusil

Revenu : 1d10 X $1000 + $2000

LE JOUEUR

Ce terme défini le sportif professionnel ou le baroudeur en manque d'actions. Si nous les nommons "Joueurs", cela ne signifie pas que ce ne sont pas des gentlemen, loin de là.

A une époque oû un domestique peut être embauché pour 2£ par semaine, un chauffeur pour 3£ et oû un revenu annuel de 2500£ permet de vivre confortablement, le Joueur peut se vanter de gagner environ 5000£ par an.

Il possède des domestiques, conduit de belles voitures et appartient à des clubs très courus. Qu'est ce qui le différencie alors du gentleman ? Deux choses essentielles, il n'est pas membre de l'aristocratie et surpasse physiquement ses collègues.

Ainsi Hugh Drummond ("Bulldog" pour les intimes), le héros littéraire de McNeile, mesurait près d' 1,80m avec une large carrure et un nez qui n'avait jamais vraiment récupéré d'une finale de boxe au lycée.

CARACTERISTIQUES

Lorsque vous élaborez un tel personnage, vous devez considérer que sa force, sa taille et sa constitution se situent au dessus de la moyenne. L'intelligence au contraire ne connait pas un tel développement. Les hommes d'action ne se rendent pas célèbre par leur érudition. Attention cela n'implique pas qu'ils sont stupides car ils font preuve d'un sens pratique exceptionnel. Ils arrivent généralement à atteindre leurs objectifs par la voie la plus directe. Le pouvoir dans le sens de charisme peut s'élever au dessus de la moyenne, ce qui représente ses qualités de meneur d'hommes. De plus tous ces baroudeurs doivent avoir un bon jet de chance pour leur permettre de se tirer des situations provoquées par leur approche directe. Ils doivent également se montrer capable d'esquiver une tentacule visqueuse quand les choses deviennent sérieuses. Une bonne dextérité reste donc indispensable. Drummond était d'une précision mortelle équipé d'un révolver. L'apparence peut devenir aussi médiocre que vous le désirez. Bien que le surnom "Bulldog" se réfère à son aspect, il était l'heureux possesseur d'un genre jovial de laideur qui inspire une confiance immédiate en son propriétaire. L'éducation sombre dans des abysses de ténèbres et se limite à des collèges de seconde zone.

A cause de leur pouvoir important, les Joueurs bénéficieront d'une bonne santé mentale de base et conserveront les pieds sur terre.

La plupart des Joueurs possèdent un passé militaire et prirent part à la dernière guerre (1914-1918). Cette expérience leur a donné une vision assez *imparfaite des Allemands. En fait, pour* ces anciens combattants, tous les étrangers se classent en deux catégories: les comiques et les menaces. L'idée d'abominations cosmiques suintant à travers l'image fragile de la vie quotidienne est un peu trop difficile à concevoir. Mais les cultes qui oeuvrent secrètement pour le retour des Grands Anciens sont de toute évidence des groupuscules bolchéviques conspirant dans l'ombre.

Les gentlemen conservent une confiance totale dans la perpétuité de toutes les valeurs décentes et britaniques. Le Joueur sait que ces valeurs subissent constament les assauts de complots étrangers et qu'une réponse ferme doit faire face à la menace.

Comme les gentlemen, les Joueurs peuvent se permettre d'acquérir un véhicule rapide et tout particulièrement une voiture de sport. Une Hispano Suiza représente un petit bijou dont la vitesse de pointe atteint facilement 180km/h.

La majeure partie des Joueurs conservent toujours quelques souvenirs de leurs anciennes activités militaires. Ainsi ils sont souvent accompagnés d'un homme de main auquel ils portèrent secours dans la bataille et dont la fidèlité reste sans faille depuis. De plus, l'armement dont le Joueur se sert provient généralement des stocks de l'armée et représente ce qui se fait de plus moderne et de plus efficace dans le genre. Enfin, l'expérience des combats leur a appris quelques trucs de corps à corps et de survie qu'ils n'oublieront pas.

Drummond avait suivi l'enseignement d'un vieux maitre japonais et lorsque l'ennui lui pesait, il se glissait silencieusement dans les tranchées ennemies pour occire promptement quelques Boches distraits.

Ainsi les joueurs ne seront jamais de purs intellectuels, mais prouveront qu'ils demeurent des petits génies dans leur domaine. Il sont des sportifs et des gentlemen et la combaison des deux donne un résultat explosif.

CREER LE PERSONNAGE

Les abilités suivantes sont aisément accessibles aux Joueurs:

- Grimper
- Conduire une voiture
- Baratin
- Se cacher
- Sauter
- Ecouter
- Dérobée
- Nager
- Lancer
- Pister
- Tir au pistolet
- Corps à corps

Revenu: 1d6 X $2000 + $2000

Fabrice Bruglery

VOYAGE DANS



Comment imaginer un scénario de Cthulhu sans trahir l'esprit du mythe ?

Comment interpréter, concevoir un personnage de jeu sans tomber dans le genre du trop classique - archéologue - plus - tout - jeune - qui - sait - tant - de - choses - et - qui - sait - qu'il - ne - faut - pas - trop - y - toucher - sans - trop - savoir - pourquoi ?

Comment donner du punch à vos idées ?

Comment avoir irrésistiblement envie de jouer à Cthulhu ? ...En vous plongeant à la source même de la création: l'oeuvre de Lovecraft.

Si ! Courage !

Une force mystérieuse et obscure poussait Howard à transcrire sur le papier ses rêves trop lourds à vivre. Les titres de la saga "Weird Tales", parue dans les magazines de fiction évoquent à eux seuls une longue procession sépulcrale dansant hideusement dans l'esprit de l'auteur ; La Quête d'Iranon, Le Festival, Les Chats d'Ulthar, La Tombe, L'Appel de Cthulhu, Le modèle de Pickman, L'étrange maison dans la brume, La Clé d'argent, L'Abomination de Dunwich, Celui qui chuchotait dans les ténèbres, La Maison de la Sorcière, Celui qui hantait les ténèbres, Les Montagnes hallucinées, La cité sans nom, La malédiction de Sarnath, L'appel de la petite maison dans la prairie...

Epouvantables titres qui effraient le lecteur médusé, craignant de ne pouvoir en lire plus sans perdre de points de santé mentale.

C'est que l'univers Lovecraftien n'est pas accessible au lecteur trop hâtif. Celui qui survole quelques pages d'un livre ouvert au hasard des rayons d'une bibliothèque, comme il mordrait mécaniquement dans un cheese-burger au fast food du coin, en lorgnant le cafard qui essaie de grimper sur le siège du voisin.

Pour percevoir l'indéfinissable plaisir que peut procurer la lecture du Grand Maitre, il faut entrer dans le rêve. Quitter la réalité bruyante et limitée de notre vie d'humain moyen de fin du 20eme siècle, pour se laisser glisser dans les mondes parallèles et sans limite de l'imaginaire.

Mais quelle est la clé d'argent de cet imaginaire ? Comment se rendre perméable à l'innommable ?

?

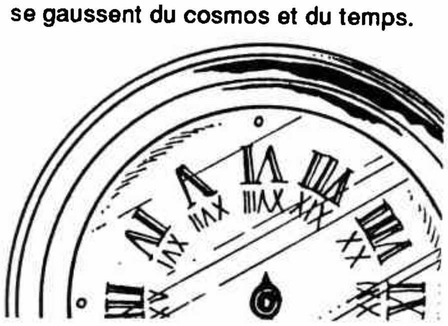
L'AMBIANCE

Lovecraft a lui même donné un embryon desséché de solution dans une de ses innombrables lettres. Une solution familière à beaucoup d'entre nous, une sorte de sage paresse..! "On peut tirer un bien meilleur profit de la vie en répudiant l'idéal de vitesse moderne et en revenant aux sains principes d'antan qui reconnaissaient la supériorité de l'ETRE sur le FAIRE et insistaient sur la nécessité d'avoir une manière tranquille de réfléchir et de savourer l'existence".

L'ESPACE-REVE



"Cool" avant la lettre, Howard était de ceux que rien ne presse. Comprenez donc que si vous décidez d'entamer une de ses nouvelles dans un état de stress avancé, vous n'irez pas loin. Non. Faites vous couler un bain tiède (sans mousse), débranchez le téléphone, prenez un masque de plongée (avec tuba) et allez lire votre livre dans les profondeurs de votre baignoire, là où de monstrueuses entités se gaussent du cosmos et du temps.



Au fond des eaux, vous sentirez vite que le mérite de Lovecraft est d'avoir fait reculer les limites de l'imagination. Il y parvenait bien avant que les sciences nouvelles, comme celles de l'espace, ne se vulgarisent et titillent nos neurones... Déja Pascal faisait remarquer que si le rayon d'une sphère augmente, la surface de cette sphère croit à une vitesse très supérieure, puisqu'elle croit comme le carré du rayon. Lovecraft, lui, a fait croitre le rayon de notre imagination et activé sa surface de contact avec l'inconnu.

"L'effroi des espaces infinis" que redoutait Pascal a été sondé, exploré, pressé par le créateur du mythe, à une époque où la théorie d'Einstein sur l'espace courbe et fini n'avait même pas vu le jour. Thèse elle même contestée aujourd'hui par H.P. Roberton aux U.S.A., ou Vorontzov Vélianov en URSS, qui tendraient à prouver que l'univers est infini dans l'espace et dans le temps...

A travers Randolph Carter, Lovecraft savait déjà qu'il existe "quantité d'autres directions outre celles connues d'avant, d'arrière, de haut, de bas, de droite et de gauche...", qu'il existe des régions "aux dimensions inconcevables pour un oeil et un cerveau humain..." et que "chaque figure dans l'espace n'est que le résultat de l'intersection, par un plan, de quelques figures correspondantes et de plus grandes dimensions. Tout comme un carré est la section d'un cube". L'espace est maléable, varié et infini. En suivant les traces de Randolph Carter, on chemine le long des dédales de la pensée de l'auteur.

Selon Jacques Bergier, l'un des premiers promoteurs de Lovecraft en France, la "Clef d'Argent est la seule autobiographie spirituelle de H.P.L. qui nous soit parvenue. Elle nous fait suivre le chemin qui mène hors de notre univers, dans les méandres de l'inconnu."

■■■■ L'ESPACE ■■■■

Si l'Espace est le lieu des univers perdus ou insoupçonnés que traverse R. Carter, le Temps est là pour définir les coordonnées de ces univers. Lovecraft devait se prendre à rêver d'une machine qui l'aurait fait voyager dans le temps. Le temps reste un élément omniprésent dans ses nouvelles. "Le combat contre le temps", a-t-il écrit, "est le seul véritable sujet de roman", lui qui aimait à se réfugier par la pensée en plein XXVIIIeme siécle.



En fait, l'homme ne peut deviner que par le rêve le caractère élastique et subjectif de l'espace-temps comme cela est décrit dans "Au delà du Mur du Sommeil". Ces voyages imaginaires étaient bien plus qu'une évasion pour Lovecraft. Ils étaient sa vie. Reclu derrière ses persiennes fermées, sa vie nocturne d'écrivain acharné était baignée de ses rêves extraordinaires.

Pour pouvoir le lire et l'apprécier, il faut se laisser imprégner d'une humeur onirique et laisser basculer son sens rationnel dans l'imaginaire volatile et sulfureux qui inonde les pages de ses romans. "Bien que les hommes saluent leur terre du nom de réalité et flétrissent d'irréalité la pensée d'un univers originel aux dimensions multiples, c'est en vérité, exactement l'inverse. Ce que nous appelons substance et réalité est ombre et illusion et ce que nous appelons ombre et illusion est substance et réalité."

LE TEMPS

Le temps, par le rêve, prend toute sa signification. "Le temps est immobile et sans commencement ni fin. Qu'il y est un mouvement est soit cause de changement soit une illusion. En fait, cela même est une véritable illusion, car excepté pour la vue étroite des êtres vivants sur des mondes aux dimensions illimitées, il n'existe rien de tel que le passé, le présent et le futur. Les hommes n'ont l'idée du temps qu'à cause de ce qu'ils appellent changements, mais cela aussi est une illusion. Tout ce qui a été, est et sera existe simultanément".





LE REVE

Ainsi, seul le rêve permet d'appréhender l'ubiquité et la relativité de l'existence d'une vie. Randolph Carter comprenait ce qui "dépassait presque les facultés d'entendement d'un esprit terrestre."

Les formes obtenues en sectionnant un cône varient selon l'angle de la coupe. Elles peuvent donner un cercle ou une éllipse, sans pour autant qu'il se produise un changement dans le cône lui même. De la même façon, chaque phase de l'existence individuelle (enfant, adolescent, adulte...) n'est que la variation de l'angle d'un plan de conscience qui sectionne un être archétype et éternel habitant dans un espace extérieur à toute dimension.

Ainsi, seul le rêve permet de comprendre la relativité de l'espace et de l'univers. Ce que les habitants des zônes à trois dimensions appellent changement n'est que la façon dont leur conscience perçoit le monde extérieur, en fonction de divers angles cosmiques.

Le plus important est de savoir que "de la même façon, les aspects immuables de la réalité infinie semblent changer selon l'angle cosmique du regard."

Les êtres faibles demeurent donc prisonniers de ces angles de conscience. Seuls les plus forts peuvent voyager par le contrôle du changement d'angle. Mais "certaines entités qui vivent par delà les portes, commandent à tous les angles et peuvent voir à volonté, soit les myriades de facettes du cosmos dans une perspective soumise aux changements, soit en dehors de toute perspective, sa totalité sans changement."





Mais ces informations sont Top Secrètes. Seuls certains rêveurs véritables, de la trempe de ceux qui savent se souvenir de leurs rêves (et donc maitriser la pauvre réalité), peuvent deviner cette Vérité gardée par Urm-at-tawil, par les Anciens.

C'est selon les différents angles de conscience qu'émergent la fabuleuse cité de pierre où R'lyeh sommeille, celle d'Iek-Vad "qui dresse ses tourelles au sommet de creuses falaises de verre dominant la mer crépusculaire où les Gnorris, êtres pourvus de barbes et de nageoires, construisent leurs indescriptibles dédales", comme celle de Kadath et ses "colonnades, ses ponts de marbre, ses fontaines et ses jardins parfumés."

C'est dans ces différents plans de conscience que vous attendent Yog-Sothoth, Nyarlathotep ou Cthulhu...

Il est vain de fuir le rêve. Même Randolph Carter, qui "essayant de faire ce que font les autres, avait prétendu que les événements quotidiens et les émotions terrestres ont plus d'interêt que les imaginations des âmes délicates et rares" a affronté le dur rêve, laissant la douce réalité loin derrière Kadath.

Mais et votre Kadath à vous, quelle est-elle ?

Allez plongez dans votre baignoire ! □

Sarah T.



DREAMSCAPE ORGANISATION

Les années 20 "grandeur nature"

"Les jambes lourdes, le petit groupe gravit péniblement le tertre. Tout autour, parmi les arbres tordus, des plaintes bestiales et anonymes se mêlent au chant monocorde des adeptes.

Les investigateurs balayent les ténèbres de leurs lanternes. La voute d'une cave à demi ensevelie émerge parmi les ruines de l'antique chapelle. L'un d'eux s'approche de l'ouverture béante, son révolver tendu vers l'obscurité et la puanteur indicible qui s'échappe du lieu. Un cri sourd lui échappe lorsqu'il croit voir une ombre amorphe remuer sur la terre battue. Soudain, un hurlement effroyablement grave résonne sous la voute ancestrale.

Une jeune femme, folle de terreur, trébuche dans sa fuite. Là, couchée face au ciel, elle voit penché sur elle, le visage obsène et grimaçant d'un adorateur.

(Juillet 1988, Fontainebleau)

UN SYSTEME DE JEU REALISTE

D.S.O est une organisation spécialisée dans les jeux de rôles grandeur nature sur le thème du mythe de Cthulhu.

Ce club insiste avant tout sur le réalisme des situations dans lesquelles sont placés les joueurs. Les parties sont jouées "non-stop". Il est donc possible de jouer un rôle du début à la fin du jeu sans en être tiré par l'intervention d'un arbitre ou par une situation de combat régie par un système complexe. De même les anachronismes sont banis. Les imperméables rose fluo n'existaient pas dans les annèes 20 et sont donc proscrits. Ce système rigoureux ne sert en fait qu'à renforcer la mise en place d'ambiances croustillantes.

◎◎◎ FAIS MOI PEUR ◎◎◎

Ne le cachons pas, le but avoué des organisateurs est de faire trembler le joueur. L'enquête menée par les participants tient une place essentielle dans la réussite de l'aventure. Ainsi, peu à peu, on découvre la nature du mal auquel on va être confronté. Au début, le joueur semble victime de son imagination, par la suite il n'est pas déçu. Pour cette raison, ces "Grandeur Nature" restent réservés aux majeurs et aux personnes modérément impréssionnables.

DES FAITS, DES FAITS !

Les frais de participation varient selon la nature du scénario joué, la durée de l'aventure et les prestations offertes (hébergement, repas...). Le prix d'entrée demeure donc compris entre 150 et 250 francs.

Le nombre de participants dépend également des caractéristiques propres à chaque aventure mais oscille entre 20 et 30 joueurs.

Les lieux choisis pour les enquêtes se trouvent tous en région parisienne et sont déservis par les transports en commun.

◎◎◎ DANS LE FUTUR ◎◎◎

Hormis ses G.N. "Années Folles", D.S.O. annonce l'ouverture de l'Université Française de Métaphysique Médiévale et d'Etudes Cthulhoides. D'autres manifestations situées à notre époque et se déroulant sur de longues durées sont en préparation. Enfin des G.N. "Cthulhu" sont prévus en Mai et Juin 89.

L'ADRESSE

DREAMSCAPE ORGANISATION
39 bis Bd Tassigny
92150 Suresnes

Tel: 48 87 84 54 (répondeur)







SPECTRES EN STOCK

aide de jeu

Lorsque les investigateurs s'approchent trop près de l'ultime VERITE, ils se trouvent souvent confrontés à des créatures impossibles dont la fâcheuse habitude consiste à anéantir les curieux sur le champ.

Au lieu de lancer les joueurs (les pauvres) à l'assaut de monstres cosmiques, vous pouvez simplement opter pour des contacts plus "faciles" avec l'inexpliqué. Les fantômes représentent ainsi d'étranges entités plus à l'échelle humaine.

• DEFINITION •

Rappelons-le, pour Lovecraft les fantômes ne sont pas des esprits mais la manifestation de forces naturelles incompréhensibles. Les spectres se résument à des flux vitaux sans enveloppe charnelle ou à des entités créées par des événements de grande tension psychique. De nature solitaire, ils demeurent généralement invisibles et hantent des endroits de violence passée.

Tous les fantômes ne sont pas purement mauvais. La plupart des spectres intelligents opèrent dans un but bien précis. Par exemple un fantôme qui hante une pièce où quelqu'un fut poignardé peut tenter d'empêcher l'utilisation de couteaux dans ce lieu. Chaque spectre doit être traité individuellement et ses actions guidées par ses caractéristiques et son passé.

• LE COMBAT •

En raison de leur structure immatérielle, les fantômes ne peuvent pas attaquer ou être combattus physiquement. Ils peuvent néanmoins souffrir de coup infligés par des objets magiques prévus à cet effet. Une arme enchantée peut donc s'avérer efficace mais ses dégâts sont réduits de moitié par rapport à la normale. Ces dégâts réduisent le POU de la créature. Enfin, puisqu'un spectre demeure le plus souvent invisible, il ne peut subir une attaque que lors d'une de ses apparitions.

• CARACTERISTIQUES •

La caractéristique principale d'un fantôme est le POU, cela représente également ses points de vie.

Voici les carctéristiques typiques des spectres :

	dés	moyenne
FOR	0	0
CON	0	0
TAI	3d6	10-11
INT	3d6	10-11
POU	4d6	14
DEX	0	0

Mouv: 12
Armes: uniquement les facultés
Armure: aucune

PERTE DE POINTS DE SAN CONSECUTIFS AUX AGISSEMENTS D'UN FANTOME

ACTES	PERTE DE SAN
Observer une manifestation mineure	- 1d2
Observer une manifestation majeure	- 1d4
Subir une attaque mineure	- 1d4 + 2
Subir une attaque majeure	- 1D6 + 2

FACULTES DES SPECTRES

MANIFESTATIONS MINEURES	MANIFESTATIONS MAJEURES	ATTAQUES MINEURES	ATTAQUES MAJEURES
1) *FROID*	1) *COMMUNICATION*	1) *CONTROL*	1) *VIEILLISSEMENT*
2) *SOUFFLE*	2) MALAISE	2) *FASCINATION*	2) *AVEUGLEMENT*
3) *COURANT D'AIR*	3) *EXTINCTION*	3) *REFLET*	3) *MAIN DE MORT*
4) *LUMIERE*	4) *ILLUSION*	4) *PROJECTION*	4) *ATTAQUE MENTALE*
5) *LIQUIDE*	5) *TELEKINESIE*	5) *INFLUENCE*	5) *CAUCHEMARS*
6) *BRUME*	6) *ECLATEMENT*	6) *LACERATION*	6) *POSSESSION*
7) *BRUIT*	7) *APPARITION*	7) *COUP*	7) *VIOLENCE PSYCHIQUE*
8) *ODEUR*	8) *CHANGEMENT*	8) *CRI*	8) *DOMINATION*

NOMBRE DE FACULTES QU'UN FANTOME PEUT UTILISER PAR JOUR

POU INITIAL	MANIFESTATION MINEURE	MANIFESTATION MAJEURE	ATTAQUE MINEURE	ATTAQUE MAJEURE
4	1	0	0	0
5	1	0	0	0
6	1	0	0	0
7	2	1	0	0
8	2	1	1	0
9	2	1	2	0
10	3	2	2	0
11	3	2	3	0
12	4	3	3	0
13	4	3	3	1
14	5	3	3	1
15	5	3	4	1
16	5	4	4	2
17	6	4	5	2
18	6	5	5	2
19	7	5	6	2
20	7	6	6	3
21	7	6	7	3
22	8	6	7	3
23	8	7	7	3
24	9	8	8	3

• MANIFESTATIONS MINEURES •

- 1 - *FROID:* Provoque un froid intense mais sans danger dans un espace de $3m^2$. Cela coûte 2 pts POU pour les 5 premiers rounds et 1 pt POU par round supplémentaire.

- 2 - *SOUFFLE:* Permet au fantôme de causer une agitation inexpliquée parmi des feuilles d'arbre, des papiers...etc. Coûte 1 pt POU et dure jusqu'à 5 rounds

- 3 - *COURANT D'AIR:* Peut servir à claquer une porte, éteindre une bougie, rassembler un nuage de poussière etc. Coûte 1pt de POU.

- 4 - *LUMIERE:* Provoque soit une certaine quantité de points lumineux soit une boule de lumière semblable à un feu-follet. Coûte 2 pts POU pour les 5 premiers rounds et 1 pt POU par round supplémentaire.

- 5 - *LIQUIDE:* Le spectre se manifeste par une flaque de boue, de sang ou de vase. Cela coûte 4 pts POU. La flaque disparaîtra en 2d10 rounds.

- 6 - *BRUME:* provoque un brouillard tourbillonnant dans un endroit clos. Coûte 2 pts POU pour les 5 premiers rounds et 1 pt POU par round supplémentaire.

- 7 - *BRUIT:* provoque un bruit choisi par le fantôme (chaînes, craquements...). Coûte 1 pt POU et dure jusqu'à 5 rounds.

- 8 - *ODEUR:* provoque une atmosphère viciée dans un rayon de 20 m. Coûte 2 pts POU pour les 5 premiers rounds et 1 pt POU par round supplémentaire. L'odeur peut être évacuée par un fort courant d'air.

• MANIFESTATIONS MAJEURES •

- 1 - *COMMUNICATION:* Permet au fantôme d'envoyer un message télépathique (phrase ou image) à une personne vivante. Coûte 2 pts POU par message (durant 1 round). Si la victime réussit son jet de SAN, le message ne sera pas reçu.

- 2 - MALAISE: Provoque un sentiment général de malaise et de tension dans un espace de $20m^2$. Coûte 5 pts POU et dure 10 rounds. Les personnes situées dans cette zone doivent réussir un jet de SAN à chaque round et perdre 1 pt de SAN par échec. N'importe qui perdant 4 pts de SAN, n'en perdra plus, mais s'enfuira en courant. A chaque round il devra tenter un nouveau jet de SAN pour calmer sa panique.

- 3 - *EXTINCTION DES LUMIERES:* Coûte 1 pt POU pour éteindre une bougie ou lampe à huile, 2 pts POU pour une lampe à gaz et 3 pts POU pour une lampe électrique. Ces sources de lumière s'éteindront pendant 5 rounds.

- 4 - *ILLUSION:* Cela s'apparente un peu à *BRUME* mais coûte 4 pts POU. Le fantôme peut créer des silhouettes à l'intérieur du brouillard. Si cela est entrepris dans le but d'interloquer les témoins (plutôt que de communiquer par exemple), les victimes peuvent effectuer un jet sous INT X 4 pour dissiper l'illusion.

- 5 - *TELEKINESIE:* Provoque le déplacement de petits objets libres (non attachés ou fixés) à une vitesse maximum d'1m/s. Coûte 1 pt POU / kilo déplacé et dure 1 round. Peut être utilisé de manière agressive.

- 6 - *ECLATEMENT:* provoque l'éclatement d'objets en verre, porcelaine ou céramique et projette les morceaux à 3m à la ronde. Les personnages pris dans ce phénomène doivent réussir un jet de *chance* pour échapper aux éclats. S'il échouent ils devront se débarrasser des morceaux coupants entrés dans leurs vêtements et leurs chaussures. Un résultat de 00 indique une légère blessure au visage (1-2 dégâts). Cette faculté coûte 4 pts POU au spectre.

- 7 - *APPARITION:* Le spectre peut devenir visible sous deux formes: soit comme il fut durant sa vie, soit comme un cadavre en décomposition. Cela coûte 3 pts POU pour les 5 premiers round et 1 pt POU par round supplémentaire. La perte de SAN des témoins est de 1d4+2 si l'aspect de cadavre est choisi (1 pt si jet de SAN réussi).

- 8 - *CHANGEMENT DE FORME:* peut seulement être utilisé avec *APPARITION*. La forme apparue peut changer continuellement d'aspect et trouble davantage encore les observateurs. La perte de SAN supplémentaire est de 1d4 (1pt avec jet de SAN réussi). Ajoute 1 pt POU par 5 rounds au coût d'*APPARITION*.

• ATTAQUES MINEURES •

- 1 - *CONTROL DE PETITS ANIMAUX* permet au fantôme de diriger les actions d'une centaine d'insectes, d'une cinquantaine de souris ou d'une vingtaine de rats et de chauve-souris. Ces bêtes peuvent être lancées contre des personnages. Chaque attaque infligera 1 pt de dégât par round mais le spectre doit rester dans un rayon de 10 m pour maintenir son contrôle. Les animaux ne peuvent pas aller contre leur instinct (peur du feu par exemple). Cette faculté coute 5 pts POU et dure pendant 5 rounds.

- 2 - *FASCINATION:* ne peut être utilisé qu'avec *APPARITION* ou une manifestation visible. Le spectre ne peut affecter qu'une seule victime par 5 pts de son POU initial (15 pts de POU = 3 victimes maximum). Chaque observateur doit réussir un jet de SAN ou rester subjugué et émerveillé par l'apparition. Cette faculté coute 3 pts POU par victime. Le fantôme peut ainsi délibérément amener des personnages dans un piège en les faisant se rapprocher de la vision. La fascination dure jusqu'à ce que la victime soit agréssée ou ramenée à la réalité (seau d'eau froide).

- 3 - *REFLET:* Cela est une forme limité d'apparition et peut servir à user les nerfs d'une victime. Au prix de 2 pts POU, le spectre fait surgir son image dans les miroirs, glaces et autres surfaces réfléchissantes. Cela ne demeure possible que si la victime observe pendant au moins 10 rounds ce genre d'objets. La vision ne peut pas se prolonger plus de 15 rounds.

- 4 - *PROJECTION D'OBJETS:* Un objet de moins de 5 kg peut être projeté au prix de 2 pts POU par kg déplacé. Le projectile a 45% d'atteindre un cible particulière(voiture, personne...) et cause 2 pts de dégat par kg.

- 5 - *INFLUENCE:* peut seulement s'appliquer après une *COMMUNICATION* réussie. Le spectre engage alors sa victime dans une lutte POU contre POU. Si le fantôme gagne le duel, il peut obliger la personne à effectuer une action simple pendant 2 rounds. Cet acte ne doit pas s'avérer mortel ou dangereux. Une fois sa tâche accomplie, la victime ne conservera aucun souvenir de son geste et de son contact avec la spectre.

- 6 - *LACERATION:* Le fantôme provoque de légères blessures comme des coups de griffes ou des morsures sur le corps d'une personne. Cela coute 4 pts POU pour la créature et entraîne la perte d' 1 pt de vie.

- 7 - *COUP:* en dépensant 3 pts POU, le spectre peut frapper une victime. Le choc atteindra obligatoirement sa cible qui recevra des dégâts similaires à ceux d'un coup de poing. La personne devra également réussir un jet sous DEX X 5 pour garder l'équilibre. Cette faculté ne peut pas être utilisée si la créature est visuellement matérialisée.

- 8 - *CRI:* Accompagne une manifestation de *BRUIT*. Le spectre produit un puissant hurlement qui lui coute 3 pts POU supplémentaires. Les témoins doivent réussir un jet de SAN ou perdre les points de SAN correspondants à une attaque mineure.

• ATTAQUES MAJEURES •

- 1- *VIEILLISSEMENT:* Le fantôme touche une victime et absorbe sa force vitale. Si la personne ne réussit pas un jet sous POU X 5, elle veillit de 1d3 X 10 ans. Pour chaque tranche de vie de 10 ans perdue, la victime doit réussir un jet de *chance* ou perdre 1 pt de FOR, de DEX ou de CON (déterminé au hasard). Pour chaque attaque victorieuse, le spectre gagne 1d3 pts POU. Cette faculté coute 5 pts POU et n'est efficace qu'une seule fois sur un même individu.

- 2 - *AVEUGLEMENT:* après avoir dépensé 4 pts POU, le spectre engage avec sa victime une lutte POU contre POU. S'il triomphe, la personne devient totalement aveugle pendant une demi journée.

- 3 - *MAIN DE MORT:* peut seulement s'appliquer en combinaison avec *APPARITION.* En dépensant 7 pts POU supplémentaires, la créature peut donner de la texture à une de ses mains en vue d'une attaque. Le pourcentage de toucher est de 30% et cause 1d4 pts de dégat. Si elle est blessée, la victime doit réussir un jet sous CON X 5 ou souffrir d'une attaque cardiaque qui nécessitera 30 jours de convalescence. La main semi matérielle peut être physiquement détruite mais en raison de sa nature particulière, chaque attaquant reçoit un malus de -25% pour chacune de ses tentatives. Cette faculté ne peut être utilisée qu'une fois par nuit.

- 4- *ATTAQUE MENTALE:* n'est utilisée qu'en combinaison avec APPARITION. En dépensant 4 pts POU supplémenraires, le fantôme oblige sa victime à engager un duel POU contre POU. Si le spectre gagne, il provoque un arrêt cardiaque comme *MAIN DE MORT.* La créature ne peut effectuer qu'une seule attaque par apparition.

- 5 - *CAUCHEMARS:* utilisé seulement en combinaison avec *COMMUNICATION* et coute 3 pts POU supplémentaires. Cette faculté permet au spectre de s'introduire dans l'esprit d'une personne endormie. Si le fantôme gagne un duel POU contre POU, la victime doit réussir un jet sous SAN ou perdre 1d6 dans cette caractéristique en raison de ses rêves atroces.

- 6 - *POSSESSION:* pour posséder une victime, le spectre doit d'abord décider d'investir un certain nombre de points de POU dans un combat POU contre POU et gagner ce duel psychique. Ensuite il occupe le corps de la personne qui devient l'objet de sa volonté. Toutes les heures, le personnage possédé peut tenter d'engager une nouvelle lutte POU contre POU pour se libérer de la créature. Le fantôme peut se retirer n'importe quand, mais si le corps est tué il doit réussir un jet sous POU X 5 pour échapper à l'anéantissement. Lorsqu'un esprit malin est chassé ou quitte un corps, la victime doit réussir un jet sous CON X 5 au risque de mourir instantanément. La perte de SAN consécutive à une possesssion est de 1d10 (1d4 avec un jet de SAN réussi).

- 7 - *VIOLENCE PSYCHIQUE:* En dépensant 6 pts POU, le spectre force une personne à entamer un duel POU contre POU. S'il domine, la victime perdra un nombre de points de SAN égal à la moitié du POU initial de la créature. Si l'attaque échoue, la victime doit tout de même réussir un jet de SAN ou subir les pertes dues à une attaque majeure.

- 8- *DOMINATION:* Uniquement utilisé en combinaison avec *APPARITION.* Le spectre peut s'en prendre à une personne endormie pour s'introduire dans son esprit en sommeil et le détruire. Le fantôme peut dépenser autant de pts POU qu'il désire. Ces points sont utilisés dans une lutte POU contre POU avec sa victime. Ce duel a lieu toutes les heures jusqu'au réveil de l'individu. A chaque victoire de la créature, la victime perd 1 pt POU définitivement. Ce point est absorbé par le fantôme qui l'ajoute à son propre POU. Si le POU du dormeur tombe à 0, celui-çi meurt, vidé de toute vie. Des témoins de l'apparition peuvent réveiller la victime pour la sauver.

• LES PERTES DE POUVOIR •

Tous les fantômes regagnent du POU au rythme de 2 pts toutes les 24 heures. Si le spectre perd tout son POU, il disparait temporairement. Si un exorcisme est entrepris dans ces conditions, les chances de succès sont de 100% sans perte de POU de la part de l'exorciste.

• L'EXORCISME •

La seule façon de lutter efficacement contre les fantômes est de les chasser par exorcisme. Ce procédé n'est connu que des parapsychologues et les hommes d'église.

L'exorcisme est un talent particulier dont la réussite de base est 15 %.

La préparation de la cérémonie représente un élément déterminant pour le succès d'un exorcisme. La mise en place de clochettes, bougies et autres livres sacrés doit être parfaite.

Si le spectre visé réussit un jet sous INT X 5, il se rend compte du but de la préparation et peut tenter de nuire à la bonne marche du rituel.

Après un jet d'*exorcisme* réussi, l'exorciste engage un duel POU (de base) contre POU (de base) avec l'entité.

Si l'individu triomphe, le spectre est détruit et l'exorciste perd un nombre de pts POU égal à (POU de base du fantôme - POU de base de l'exorciste). Si la créature possède un POU inférieur, le personnage perd 1 pt POU.

En cas d'échec, l'exorciste perd le double de points de POU et doit en plus subir une attaque majeure.

Plusieurs personnes peuvent venir en aide à l'exorciste en joignant leurs prières aux siennes. Ces participants n'ont pas besoin de posséder de connaissances occultes. Ajoutez 1 pt POU par personne supplémentaire au POU investi dans le duel psychique. □

Sam Lectus

SCENARIO L'APPEL de CTHULHU

LA SOLUTION ULTIME



PRESENTATION :

A la fin de la guerre, un colonel SS versé dans l'occultisme propose à Himmler une "solution ultime" pour gagner la guerre : invoquer Azathoth au dessus de New York et le laisser ravager la cité jusqu'a ce que les Etats-Unis, à genoux, demandent leur réddition.

Pour que l'invocation réussisse, le colonel utilise une statuette diabolique chargée de fluide vital humain. Au début du scénario, le Colonel a obtenu l'accord de ses chefs et ses préparatifs sont presque achevés. Un hydravion géant est prêt à s'envoler pour les Etats-Unis, avec à son bord la statuette qui provoquera le cataclysme.

LES INVESTIGATEURS

Les P.J sont des français de 19 à 35 ans qui ont fuit la France occupée. Ils travaillent pour l'Intelligence Service en tant qu'agents secrets. Tous parlent anglais à INTx3. Ils choisissent leurs compètences parmi celles qui suivent :
Camouflage / Dessiner une carte / Discrètion / Ecouter / Electricité / Grimper / Parler allemand / Mécanique/ Nager / Premiers soins / Se cacher / T.O.C / **Armes à feu / Parachutisme** / + une compétence au choix (les compètences armes à feu et parachutisme sont obligatoires).

Equipement individuel :
- Un pistolet mitrailleur Sten 9mn.
- Un pistolet Browning 9mn.
- Un poignard de commando.
- Une lampe-torche.
- Une boussole.
- Des AUSWEISS.
- Des vêtements civils.

Equipement collectif :
- 15m de corde nylon
- Une trousse de premiers soins .
- Pas de radio.
- Aucun explosif.

LANCEMENT DU SCENARIO

Nous sommes le 24 aout 1944 (jour de la libération de Paris) à Londres, dans les bureaux de l'Intelligence Service. Le Major Simpson a convoqué les PJ pour leur confier une mission:

"Après le succès du débarquement en Normandie, tout laisse supposer que la victoire est proche. Toutefois, des rapports font état d'un projet allemand ultra-secret. Son nom de code est: Projet Terminal Type A. Il est possible que l'ennemi mette au point une arme terrifiante, capable de renverser le cours de la guerre"

(Note au M.J., les PJ n'ont jamais entendu parler de la bombe atomique. Les recherches américaines dans ce domaine sont bien avancées, mais le major ne leur en parlera pas).

Le camp d'expérimentation allemand, poursuit le Major Simpson, *se trouve à Mareil, près de Soisson. Au mois de Mars, les SS ont réquisitionné une petite usine et établi un périmètre de sécurité autour des bâtiments. Pendant une semaine, la résistance locale a noté un défilé incessant de camions. Depuis, aucune activité n'a*



été relevée : Le camp vit en parfaite autarcie bien qu'un important contingent de SS y soit stationné. Leur chef est un officier inconnu de mes services. Les troupes alliées progressent rapidement vers Mareil, mais pour quelques jours encore, le village se trouve derrière les lignes allemandes. Nous ne pouvons pas attendre !"

≈

Le Major montre au PJ la carte des environs de Mareil. Il poursuit :

"Vous serez parachutés à l'est de l'usine. Vous avez 48 heures pour rassembler le plus de renseignements possibles.

Passé ce délai, un avion viendra vous récupérer. Il se posera dans un champ, à quelques kilomètres de Mareil. En cas de besoin, prenez contact avec la résistance locale. Elle est dirigée par mr Henry, le propriétaire du bar "Le Tout Va Bien" à Mareil.

Soyez discrets ! Votre mission est ultra secrète et nul ne doit en soupçonner l'enjeu"

LE SAUT

Les détails pratiques réglés, les PJ embarquent à bord d'un vieux bombardier. A 22 heures (le 24 Aout 1944), l'avion survole la région de Mareil. La lune brille et les P.J aperçoivent nettement la forêt, les routes et les contours des champs. La soute à bombes s'ouvre... C'est le moment de sauter.

A tour de rôle, chaque P.J fait un jet sous "parachutisme". En cas d'échec, lancez un D10 et consultez la table suivante:

1-2 : Le joueur refuse de sauter. Ses compagnons doivent se mettre à trois pour le pousser dehors et l'avion doit faire un second passage sur la "drop-zone"

3 : Une bourasque de vent pousse le PJ vers la forêt (ou en ferme ou un poteau télégraphique). S'il manque un jet de chance, il tombe dans un arbre.

4 : Le PJ tombe dans un marécage ou un étang.

5 : Le PJ se reçoit mal. Il se foule la cheville s'il manque un jet sous la CON.

6 : Le PJ se reçoit très mal. Il fait un jet sous la constitution et se brise les deux jambes en cas d'échec. En outre, une boite de conserve oubliée dans sa poche explose sous le choc : le contenu de la boite se répand et la tôle déchiquetée s'incruste dans la chair de sa cuisse.

· **7** : Pendant la chute libre, le PJ part en vrille. S'il manque son jet sans la CON, il s'évanouit et ne peut ouvrir son parachute. Il est perdu à moins qu'un de ses compagnons ne parvienne à le rejoindre en vol.

8 : Position incorrecte: à l'ouverture du parachute, le PJ se prend les pieds dans les sangles. Il arrive au sol la tête en bas.

9 : Le parachute ne s'ouvre pas. Jet de volonté et nouveau jet de parachute pour ouvrir le ventral (parachute de secours).

10 : Le PJ ouvre trop tôt. Les sangles de son parachute se prennent dans l'empenage de l'avion. Il doit réussir un jet de volonté et un jet de poignard pour les trancher (s'il réussit il doit encore réussir à ouvrir le ventral: voir cas n° **9**).

Quel que soit le résultat des dés, le MJ fait en sorte qu'un personnage soit isolé du groupe et atterrisse dans la forêt.

Ses camarades ne tarderont pas à le retrouver, mais entretemps il aura fait une rencontre qui lui laissera un souvenir durable.

Tout d'abord le personnage isolé aperçoit une inquiétante silhouette (il s'agit d'une goule, mais le M.J. ne doit pas la nommer) qui se déplace entre les arbres. Il la perd de vue mais un bruit de branches cassées lui apprend que quelqu'un, ou quelque chose, s'approche de lui : ce n'est pas une créature mais un braconnier ou un résistant venu accueillir les P.J. L'homme rassure le personnage et l'assure que les bois sont tranquilles. L'instant d'après, la goule surgit de l'ombre pour attaquer le PNJ. Elle l'égorge et disparait avec son cadavre tandis que le PJ reste pétrifié (perte de SAN).

Peu après, le personnage est rejoint par ses camarades ils ne croiront probablement pas un mot de son histoire !

LA TRAVERSEE DE LA FORET

Une fois regroupés, les PJ ont le choix: aller directement vers l'usine ou passer d'abord a Mareil prendre contact avec la résistance. Le Major Simpson n'a donné aucune instruction à ce sujet et la décision appartient aux personnages. Que les PJ aillent vers Mareil ou vers l'usine, la route la plus courte passe par les bois.

Durant cette traversée, le personnage qui a vu la goule est mal à l'aise. Toutes les 20 minutes, il fait un jet sous la santé mentale.

Un premier échec lui donne l'impression d'être observé en permanence.

Un second, de voir "quelque chose" bouger entre les arbres.

Au troisième échec, il est persuadé que la "chose" se jette sur lui et ne peut s'empêcher de tirer.



En fait, tout se passe dans l'imagination du personnage. S'il réussit un jet de chance, il tire dans le vide, sinon sur son plus proche compagnon. Après le coup de feu, le personnage reste choqué et fébrile, mais n'a plus d'autres visions.

MAREIL

Malgré l'heure tardive, de la lumière brille derrière les volets du *"Tout Va Bien"*. Six hommes armés de fusils de chasse y écoutent radio-Londres en buvant du Calvados. Ce sont des résistants de la dernière heure et leur chef, le "capitaine" Henri est un opportuniste de la pire espèce. Il accueille les PJ avec un enthousiasme forcé. Henri est bien trop lâche pour s'approcher de l'usine. Il se contente d'indiquer aux personnages la route qui y mène. Mais il leur conseille d'attendre le lendemain pour agir :

"- *Nous avons une besogne plus urgente : une expédition punitive contre la famille des Lefranc, des "collabos" notoires!"*.

Henri compte sur la présence des PJ pour limiter les risques. En outre leur participation lui permettrait d'affirmer son autorité sur ses hommes. Si les PJ refusent de participer à l'attaque, le "capitaine" renoncera à son projet.

En interrogeant les résistants (ou d'autre villageois) les P.J obtiendront peut-être les renseignements suivants

- On ne voit jamais d'allemands au village. Ils ne quittent jamais l'usine et on se demande comment ils se ravitaillent.
- Le fils Lefranc - ce dégénére !- va régulièrement à l'usine. Sans doute pour trafiquer avec les allemands et dénoncer les résistants.
- Le père Lefranc est le rebouteux du village. Certains l'accusent d'être sorcier.
- On a vu des "bêtes étranges" roder dans la forêt près des ruines d'un vieux cimetière. Le père Lefranc est sûrement responsable de la présence de ces créatures.

Les monstres dont parlent les résistants sont des goules. Elles viennent d'un ancien cimetière que le MJ placera en n'importe quel point de la forêt, près des ruines d'un village abandonné. Depuis quelques jours, les goules sortent des tombes et hantent les bois.

Malgré ce que pensent les villageois, le père Lefranc n'y est pour rien. Ce sont les expériences allemandes qui réveillent les gardes. Les savants SS n'ont pas conscience du phénomène; il s'agit d'un effet secondaire qui n'a rien à voir avec le but de leurs recherches.

L'USINE

Qu'ils soient ou non passés par Mareil, les PJ s'approchent de l'usine sans faire de mauvaises rencontres. L'usine, une ancienne capsulerie, est construite dans une clairière de la forêt. Une route goudronnée la relie au village. Les allemands ont entouré les bâtiments d'une cloture barbelée.

A gauche du portail, l'ancienne maison du propriétaire se dresse au milieu d'un petit jardin. De la lumière brille aux fenêtres, mais, ceci mis à part, il n'y a aucun signe de vie dans l'enceinte des murs. Le portail est grand ouvert.

Les allemands ont évacué les lieux depuis la fin de l'après-midi. Ils n'ont pas emprunté la route et n'ont donc pas traversé Mareil : Ils se sont repliés dans un camp souterrain qui se trouve sous l'usine. La capsulerie est en effet construite sur un vaste réseau de cavernes. Les batiments de surface sont deserts à l'arrivée des PJ. Cependant, un SS est revenu sur les lieux vers 21h pour chercher des documents oubliés. Il est passé dans la maison sans fermer la lumière et se dirigeait vers les bureaux de l'usine lorsqu'il fut attaqué et tué par une goule.

Les PJ trouveront le cadavre du SS couché dans la cour de l'usine. Son cou porte d'horribles marques de strangulation, sa main gauche serre un pistolet P 38, la gauche la poignée d'une malette. Il manque une balle dans le chargeur du pistolet. La malette contient quelques documents:

1) Une photo montrant un colonel SS en grande tenue aux cotés d'Himmler et de Werner Von Braun (inventeur des V2). Il faut réussir un jet de connaissance pour identifier Himmler et un jet sous connaissance / 2 pour Von Braun. Les PJ n'ont jamais vu le colonel mais le maitre de jeu doit savoir qu'il s'agit de l'inspirateur du projet terminal Type A et du chef des SS qui occupaient l'usine. Cet officier se nomme Krüger, retenez bien ce nom, il reviendra souvent !

2) Un brouillon de lettre adressée a Heinich Himmler et portant la mention "à coder". Elle confirme l'avancement des travaux au "camp camouflé". Voici un extrait: "Malgré les problèmes survenus aux générateurs Müller, le projet terminal Type A est en voie d'achèvement. Nous serons près à agir le 27 au plus tard. Signé: Standartemführer (colonel S.S) Krüger.

3) Autres documents : schémas électriques, notes techniques, bordereaux de livraison.

DESCRIPTION DE LA CAPSULERIE

L'usine est une ancienne capsulerie datant de la fin du XIXeme siècle. Le colonel Krüger l'a choisie car elle est batie sur d'immenses cavernes où les forces telluriques s'entrecroisent en un réseau serré.

Ce genre d'endroit est idéal pour pratiquer la magie noire mais les investigateurs s'y sentiront mal à l'aise : ils feront leurs jets de chance avec un malus de 20% aussi longtemps qu'ils seront dans l'usine ou les grottes situées en dessous.

Légendes du plan de l'usine:

A) Corps principal : ce bâtiment a servi de prison. Les déportés que Krüger utilisait comme cobaye y vivaient dans des conditions déplorables.

B) Annexe : Krüger y a installé une salle d'opération où il initiait ses disciples à la magie noire. Les W.C ont été transformés en cellules individuelles. Quand les P.J entrent dans le bâtiment, ils entendent des gémissements: on jurerait qu'un homme agonise dans une cellule. Il s'agit en fait d'une goule, celle qui a tué le SS porteur des documents. Avant de mourir, le soldat a tiré une balle à bout portant dans l'épaule de la goule. Le monstre blessé s'est réfugié dans une cellule. Il attaque les P.J dès qu'ils ouvrent la porte.

C) Fosse de 20m^2 où sont entassés des cadavres traités à la chaux vive. Krüger y faisait jeter les corps des victimes de ses expériences. Depuis l'abandon du camp, les goules ont visité le charnier. Elles ont tiré quelques cadavres hors de la fosse pour les dévorer les PJ trouveront d'ailleurs des restes humains aux endroits les plus inattendus de l'usine.

D) Garage : les allemands ont abandonné un half-track et deux motos. Les moteurs sont en bon état, mais les bougies sont enlevées et les réservoirs purgés jusqu'à la dernière goutte d'essence.

E) Poste de garde : les bureaux de l'usine ont été convertis en salle de garde, cuisiné et chambres où logeaient une demi-douzaine de SS. Ils ont laissé les lieux dans un état de propreté impeccable. Aucun indice, pas d'objet oublié, si ce n'est une photographie coincée entre le mur et le montant d'un lit. On y reconnait le SS tué par la goule. Il est en civil, le bras sur les épaules d'une jolie fille qui sourit à l'objectif.

F) Maison du Directeur : Krüger et ses disciples (d'autres officiers SS) habitaient dans cette demeure bourgeoise. Elle a été vidée de fond en comble, l'éclairage fonctionne encore, alimenté par le compteur qui se trouve sous la cage d'escalier.

G) La cave : c'est par là qu'on accède aux cavernes où les SS se sont repliés. En apparence, le fond de la cave est occupé par une glacière. Mais derrière la porte s'ouvre un souterrain pour l'ouvrir, il faut remonter au rez de chaussée où se trouve le compteur électrique. Trois disjoncteurs sont montés à coté du boitier, celui de gauche commande, le circuit lumière des étages, celui du centre le circuit de la cave et du rez-de- chaussé, et celui de droite permet l'ouverture du souterrain. Un T.O.C effectué sur la porte du souterrain permet de découvrir des fils qui traversent le plafond et montent vers les étages supérieurs. Mais si les PJ ne s'intéressent pas au compteur, ils ne sont pas prêts de comprendre le mécanisme d'ouverture. Surtout ne les aidez pas et n'autorisez aucun jet d'idée.

S'ils parviennent à ouvrir finalement le souterrain, ignorez ce qui suit et reportez vous directement au paragraphe : "le camp souterrain". Sinon l'aventure sera un peu plus longue mais l'action n'est pas bloquée : C'est le moment de faire intervenir le personnage de Joseph Lefranc.

LE CRETIN

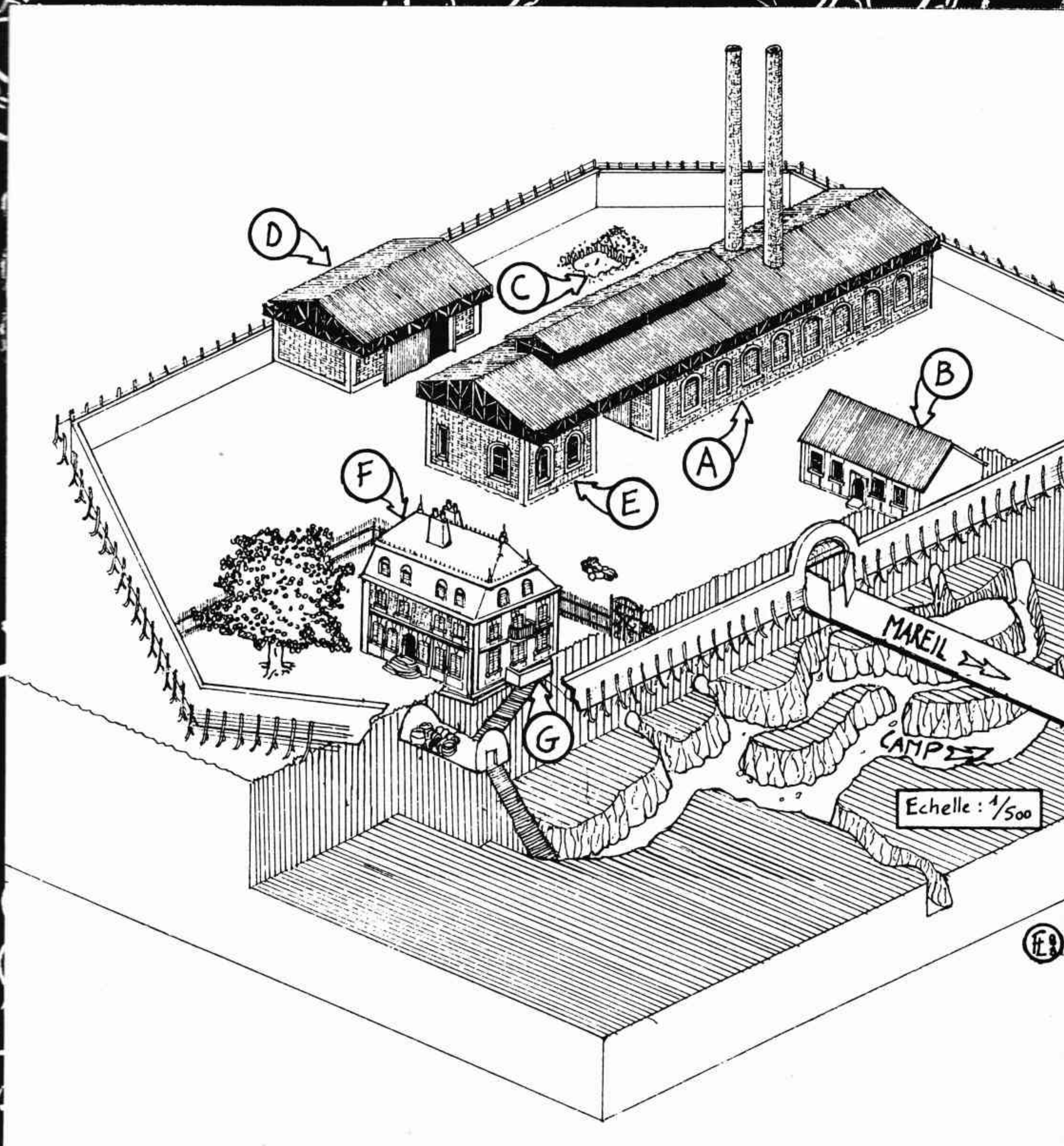
Joseph vient rendre visite au colonel Krüger. Il ignore que les allemands ont évacué l'usine. Devant le portail ouvert, il hésite un instant, puis entre en sifflotant pour se donner du courage. S'il voit les PJ, il prend la fuite, mais sera facilement rejoint et maitrisé. Ce n'est pas la première fois que le jeune homme vient de nuit à l'usine, le colonel Krüger a exigé de lui des visites régulières. Beau garçon, mais crétin congénital , Joseph est un jouet docile entre les mains du colonel et lui permet d'assouvir ses goûts dépravés.

Joseph est le petit fils de Robert Lefranc, ce "collabo" que les résistants veulent éliminer. En réalité, le Père Lefranc déteste Krüger, mais il lui est impossible de retenir son petit fils : on ne s'oppose pas impunément aux volontés d'un colonel SS ! Ne pouvant rien changer à la situation, Robert Lefranc a ordonné à Joseph d'espionner les allemands. Sorcier lui-même, le Père Lefranc s'interesse aux recherches des SS. Il a senti les perturbations du fluide tellurique depuis que les allemands se sont installés à l'usine. Il en a conclu que les expériences SS mettaient en cause des forces magiques. Pour en savoir plus, le sorcier de Mareil à chargé son petit fils de voler des documents dans le bureau de Krüger. Joseph s'est emparé d'une vingtaine de feuillets au cours des semaines passées. Il les a ramenés à son grand-père qui les déchiffre péniblement à l'aide d'un dictionnaire français-allemand. Les PJ auront du mal à faire parler Joseph. Mais avec de la patience, ils l'amèneront à reveler :

- Qu'il venait régulièrement au camp et les raisons de ses visites.
- Qu'il a volé " beaucoup de papiers aux allemands ". Ces documents se trouvent maintenant dans la ferme de son grand père. La mission des PJ est de rassembler un maximun d'information sur les travaux SS , ils ne peuvent négliger cette piste et ont une excellente raison de se rendre à la ferme Lefranc: s'emparer des documents.

LA FERME DU SORCIER

La ferme Lefranc est une habitation isolée proche de la lisière nord de la forêt (voir carte des environs de Mareil). Les PJ peuvent contraindre Joseph à les y conduire ou passer à Mareil et demander l'aide des résistants. Mais Henri et ses hommes ne pensent qu'à brûler la ferme et massacrer ses habitants. Ce sont des alliés encombrants et les PJ ont interêt à agir seuls. Le père Lefranc se tient sur ses gardes. Il accueille les visiteurs un fusil à la main et une faucille dissimulée sous sa veste. C'est un homme rablé, d'aspect négligé. Il est têtu et les PJ ne le feront pas changer d'avis en utilisant les compétences *Eloquence* et *discussion*. Pour convaincre le sorcier, il faut réussir deux jets de *baratin* successifs tandis qu'il rate ses jets d'idée. Le père Lefranc est également sensible aux menaces visant sa famille. Si la ferme est attaquée, le sorcier peut compter sur l'aide de son fils Riquet, les autres membres de la famille allant s'enfermer à double tour dans la cave. Tous sont atteints de dégénérescence : Ernestine, la femme de Riquet, est épileptique, ses enfants Lucette, Joël et Robert sont des attardés mentaux comme leur frère Joseph. En outre, Joël est sourd muet et Lucette affligée d'un goître. Les Lefranc sont les derniers descendants



L'USINE

d'une famille de sorciers. Le père Lefranc a hérité du savoir de ses ancêtres. Il étudie la magie dans une vieille remise qu'il appelle " son laboratoire".

Les PJ y trouvent en désordre sur une table: un porte plume, un encrier, un cahier d'écolier, un dictionnaire et les documents provenant de l'usine. La plupart ne présente aucun interêt pour le sorcier. Joseph volait sans discernement tous les papiers que les allemands laissaient trainer. En voici la liste :

- Formulaires et notes de service dactylographiées.

- Mode d'emploi d'un projecteur à grande puissance.

- Conseils pour l'entretien d'un groupe électrogène.

- Nombreux bons de livraison signés par Krüger ou son adjoint, le lieutenant Wildmacht. L'intendance de l'armée a livré aux SS de l'usine des parpaings, du sable, du ciment, du bois de construction et des rouleaux de barbelé en grandes quantités.

- Un rapport de la Geheine Staat Polizeï (Gestapo) adressé à Krüger : *"Le site de Mareil présente toutes les garanties de sécurité requises pour l'installation d'un centre expérimental. Nos services ont demantelé tous les réseaux terroristes de la région. Depuis 1943, aucun sabotage n'a été commis et on n'y relève pas la moindre activité subversive...".*

La gestapo ignore le récent engagement du "capitaine" Henri dans la résistance. Au contraire le rapport cite plusieurs fois le patron du " *Tout Va Bien*" comme un homme digne de confiance. Il a dénoncé des habitants de Mareil qui couchaient un aviateur anglais dans leur grange.

Nous avons gardé le plus important pour la fin ...

Glissé dans les pages du dictionnaire, les PJ trouvent un plan de l'usine (montrez aux joueurs celui dont vous disposez).

Une note griffonnée dans la marge explique comment ouvrir le passage souterrain qui mène aux cavernes. Les PJ peuvent regagner la capsulerie et poursuivre leur exploration. De retour dans la maison du directeur, ils actionnent le disjoncteur de droite. La porte du passage secret s'ouvre dans la cave...

VERS LE CAMP SOUTERRAIN

La porte de la fausse glacière donne sur un escalier de construction, récente. Les marches conduisent dans une galerie naturelle plongée dans les ténèbres. Les PJ allument leurs torches et se mettent en marche. Ceux qui réussissent un jet écouter entendent des glissements furtifs. Cachés dans l'ombre, des Troglodytes épient les personnages.

Les Troglodytes sont de frêles créatures translucides que les Grands Anciens ont chassé de la surface de la terre. Les allemands en ont tué des centaines en s'installant dans les cavernes. Depuis ils haissent les hommes et attendent leur revanche. Bien que farouche et craintif, le Troglodyte peut être pris d'un accès de folie meurtrière à la vue d'un intrus (1 chance sur 10). Il tente alors de se saisir de sa victime et de l'entrainer. Pour se libérer, un PJ doit gagner un duel FOR/FOR contre la créature.

Si les PJ quittent la galerie pour s'engager dans un couloir secondaire, lancez un dé. Résultat pair : le couloir débouche dans une grotte habitée par une famille de Troglodytes. Résultat impair : le couloir se resserre; les PJ doivent marcher de profil pour passer. Un peu plus loin, un Chtonien du deuxième stade de croissance guette les personnages. Le monstre est heureusement trop gros pour les poursuivre s'ils reviennent sur leur pas.

LE CAMP SOUTERRAIN

La galerie principale conduit les PJ dans une caverne aux dimensions gigantesques : plusieurs kilomètres de diamètre. Les allemands ont construit leur camp au centre de la grotte. De loin, les bâtiments apparaissent au milieu d'un halo lumineux. Des projecteurs montés sur l'enceinte éclairent l'intérieur du camp, d'autres sont tournés vers l'extérieur. Après avoir abandonné l'usine, les allemands se préparent à évacuer le camp souterrain. Les SS sont en train de charger leur matériel dans des camions au moment où les PJ atteignent la caverne.

Un quart d'heure plus tard, Krüger ainsi que tous ses hommes quittent le camp.La caverne a deux issues: au nord, la galerie que les P.J ont suivi, au sud, une ouverture assez large pour les camions et les véhicules blindés SS. La colonne motorisée se dirige dans cette direction. Elle débouche à l'air libre dans une carrière qui se trouve au sud de la forêt. En longeant une voie ferrée désaffectée, Krüger et ses hommes atteignent la route et partent en direction de la frontière allemande. Les PJ ont peu de chance d'arrêter une vingtaine de SS armés jusqu'aux dents. D'ailleurs, ils accomplissent une simple mission de renseignement et ce n'est pas leur but. Ils devraient logiquement attendre que les allemands soient partis pour fouiller le camp désert.

Ils disposent d'une demi-heure pour visiter les lieux. Ensuite, le groupe électrogène s'arrête et les lumières s'éteignent. Les Troglodytes, favorisés par l'obscurité, attaqueront le camp dans la demi-heure suivante.

DESCRIPTION DU CAMP SOUTERRAIN

1) Cloture électrifiée

2) Miradors équipés de projecteurs.

3) Réserves de vivre : les allemands ont abandonné des centaines de boites de conserves... de quoi faire rêver en ces temps de pénurie.

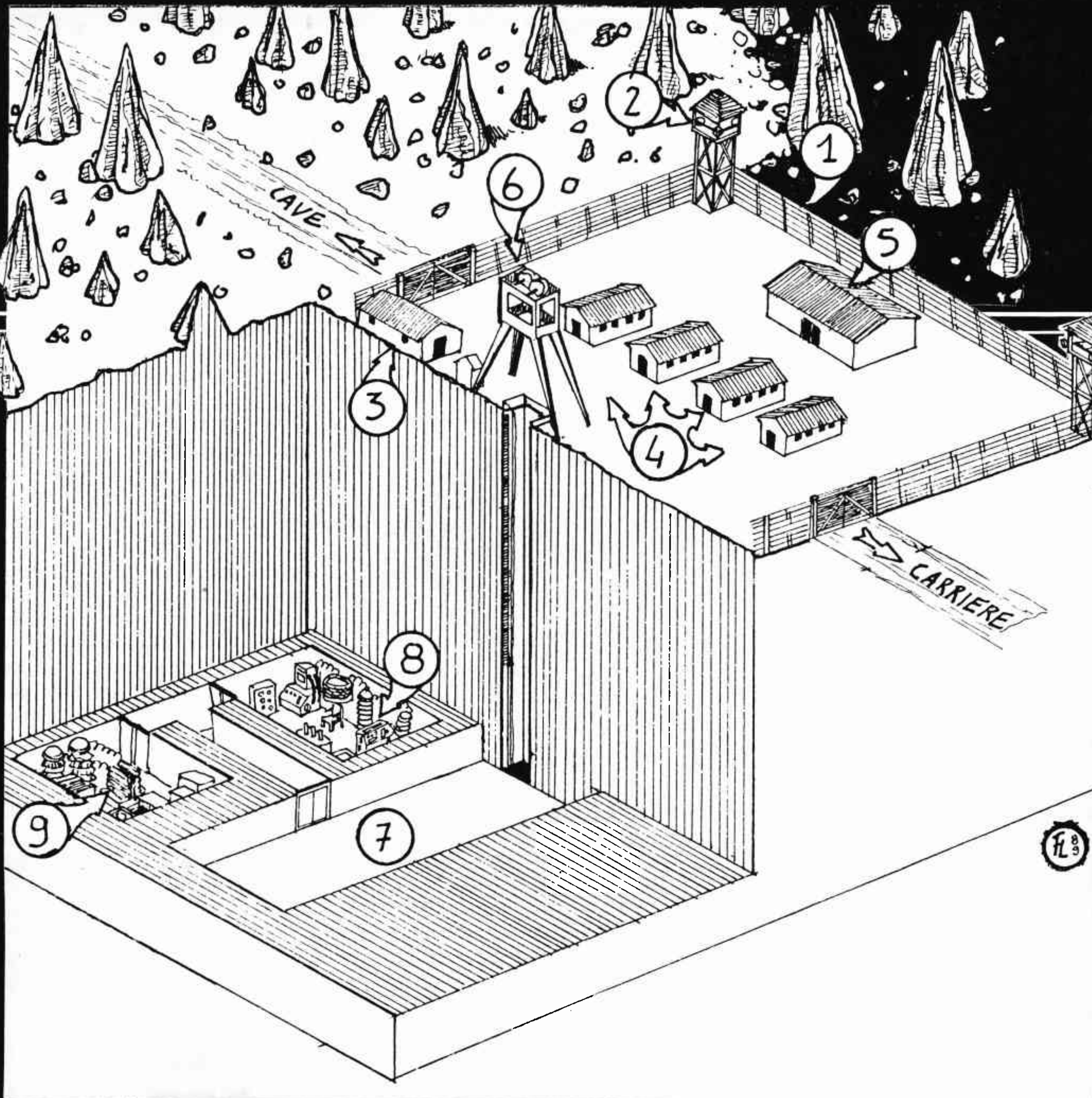
4) Dortoirs, sanitaires et cantine.

5) Cellules : ce bâtiment hébergeait quelques prisonniers, les SS les ont abbatus juste avant leur départ (les PJ ont certainement entendu les coups de feu).

6) Ascenseur : il permet d'accèder aux salles creusées dans le sol de la caverne.

7) Hall : les savants SS y échangeaient leurs uniformes conre des combinaisons stérilisées.

8) Laboratoire : une odeur âcre flotte dans la pièce encombrée d'appareils électriques. Sur un fauteuil de métal, un homme est attaché : c'est le cobaye utilisé par Krüger lors de sa derrière expérience. Les SS l'ont laissé pour mort mais il vit encore, bien que sa respiration soit très faible. Un tore bobiné est suspendu au plafond au dessus de la tête du cobaye. Des fils relient le tore à une tablette de cuivre montée sur un socle de plomb. Depuis le départ des SS, un câble électrique a fondu dans sa gaine, provoquant un faux contact : le tore, la tablette, le fauteuil, l'homme qui s'y trouve assis et tous les appareils métaliques de la pièce sont sous tension. Si un PJ touche à quoi que ce soit, il reçoit une décharge (jet sous CON...) et provoque un court circuit. Dans un crépitement d'étincelles, un arc électrique bleuté apparait entre le tore et la tablette de cuivre. Les cheveux du cobaye se dressent



littéralement sur sa tête l'homme se lève de son siège si brutalement que ses liens cèdent sous le choc. Pendant quelques instants, son visage se déforme et prend l'apparence de celui du colonel Krüger. D'une voix rauque, le cobaye prononce quelques paroles où les PJ reconnaissent le mot SHAAL, plusieurs fois répété. Puis l'homme s'effondre, mort.

9) Salle des générateurs Müller : 100m^3 de machinerie lourde, armoires métalliques herrissées d'isolant de céramique, colonnes de condensateurs...

Un TOC permet de découvrir une feuille de papier froissée perdue dans le cablage. Il s'agit d'une carte de l'atlantique. Une ligne tracée au crayon relie New-York à un lac d'Allemagne du Nord : le lac Shaal.

LE CAMP SOUTER-RAIN

LES EXPERIENCES DE KRUGER

L'avance alliée en France contraint Krüger à précipiter son départ. Le colonel a dû travailler nuit et jour pour achever ses expériences mais il y est finalement parvenu:

Le projet Terminal Type A entre maintenant dans sa phase finale. Les appareils du laboratoire permettaient de transférer le fluide vital des cobayes dans une statuette posée sur la tablette de cuivre (voir encadré). Krüger a emmené la statuette avec lui. Chargée de fluide, elle lui permet d'invoquer Azathoth sans risque d'échec. Le dieu restera définitivement sur la terre à moins que le sort de révocation ne soit lancé.

Un hydravion attend Krüger en Allemagne le 28 août. L'appareil s'envolera du lac Shaal pour traverser l'Atlantique sans escale et survoler New-York. Le colonel SS utilisera la statuette pour invoquer Azathoth dans le ciel de la ville. Les PJ ne peuvent connaitre les détails du projet Terminal Type A. Mais les indices rassemblés dans le camp souterrain permettent de conclure que le lac Shaal possède une certaine importance dans les plans de Krüger.

S'ils ramènent ce renseignement à leurs chefs, le monde peut encore être sauvé. En effet, l'Intelligence Service sait que les Allemands expérimentent un prototype d'hydravion géant sur les eaux du lac. Les PJ seront envoyés sur place pour détruire l'appareil.

≈

RETOUR A LONDRES

Un avion passe récupérer les PJ le 26 août à 22 heures. Il se pose dans un champ près de Mareil. En principe, les résistants doivent baliser le terrain et y conduire les PJ. Si les personnages se sont brouillés avec le "capitaine" Henri, rien n'est perdu : ils peuvent localiser le champ grâce à la carte et faire signe à l'avion avec leurs lampes-torche. De retour à Londres, ils font leur rapport.

Le Major Simpson leur accorde 48 heures de repos avant de les parachuter sur le lac Shaal. L'Intelligence Service mettra ces deux jours à profit pour faire des recherches sur le colonel Krüger. Les résultats sont communiqués aux PJ juste avant leur départ pour l'Allemagne.

Le colonel Krüger est en réalité le conte Cruger-nik, natif du Monténégro. Sa date de naissance est inconnue.

- **1916-1919** : Il se livre à des atrocités dans son pays natal ?????
- **1919** : La justice de son pays le condamme à mort ? ???
- **1923** : Sous l'identité de Krüger, il ouvre à Prague une librairie occultiste renommée.
- **1934-1940** : Missions archéologiques, contacts réguliers avec les occultistes nazis de l'entourage d'Himmler.
- **Début 44** : Himmler l'élève au rang de colonel SS, le projet Terminal Type A est lancé.
- **Mars 44** : Installation à Mareil.



LE LAC SHAAL

Le lac Shaal est un plan d'eau peu profond qui se touve à une cinquantaine de km de la mer Baltique. Long de 10 kms et large de 5km, il est entouré d'une forêt clairsemée. L'hydravion est à l'ancre presque au centre du lac. Sur la rive Est sont édifiés des hangars, certains en matériaux légers, d'autres en béton.

Les alliés ont prévu de monter une opération aérienne le jour même de l'envol de Krüger. En principe les PJ n'ont pas à intervenir et joueront simplement un rôle d'observateur. Ils seront parachutés une heure avant l'aube au sud du lac, dans la forêt. Ils seront munis d'explosif et d'un poste émetteur. Ils devront se poster rapidement en observation sur la rive du lac. A l'aube, une vague de chasseurs bombardiers détruiront l'hydravion au mouillage. Les PJ constateront les dégâts et demanderont au besoin un second passage par radio (mais ce ne devrait pas être nécessaire). Au cas où le temps serait trop couvert pour permettre une intervention aérienne, les PJ devraient couler l'appareil à l'aide des explosifs dont ils sont munis.

Dans tous les cas, les PJ doivent être récupérés par un hydravion allié qui se posera sur le lac de nuit si le temps et la chasse allemande le permettent. Sinon, ils devront arriver jusqu'à la mer Baltique par leurs propres moyens et avertir par radio un caboteur qui viendra les récupérer.

Malheureusement, les choses ne se déroulent pas comme prévu :
les PJ sont bien parachutés au sud du lac (nouvelle tentative de saut). Mais, un choc à l'atterrissage rend leur émetteur inutilisable. Arrivés au bord du lac, ils peuvent constater la totale réussite du bombardement allié: l'hydravion coule en flammes.

Ils s'aperçoivent également qu'un deuxième exemplaire de l'appareil sort d'un hangar bétonné quelques dizaines de minutes plus tard : Krüger disposait de deux appareils, ce que les services de renseignement alliés ignoraient. Krüger précipite son départ et l'hydravion prend rapidement de la vitesse pour décoller.

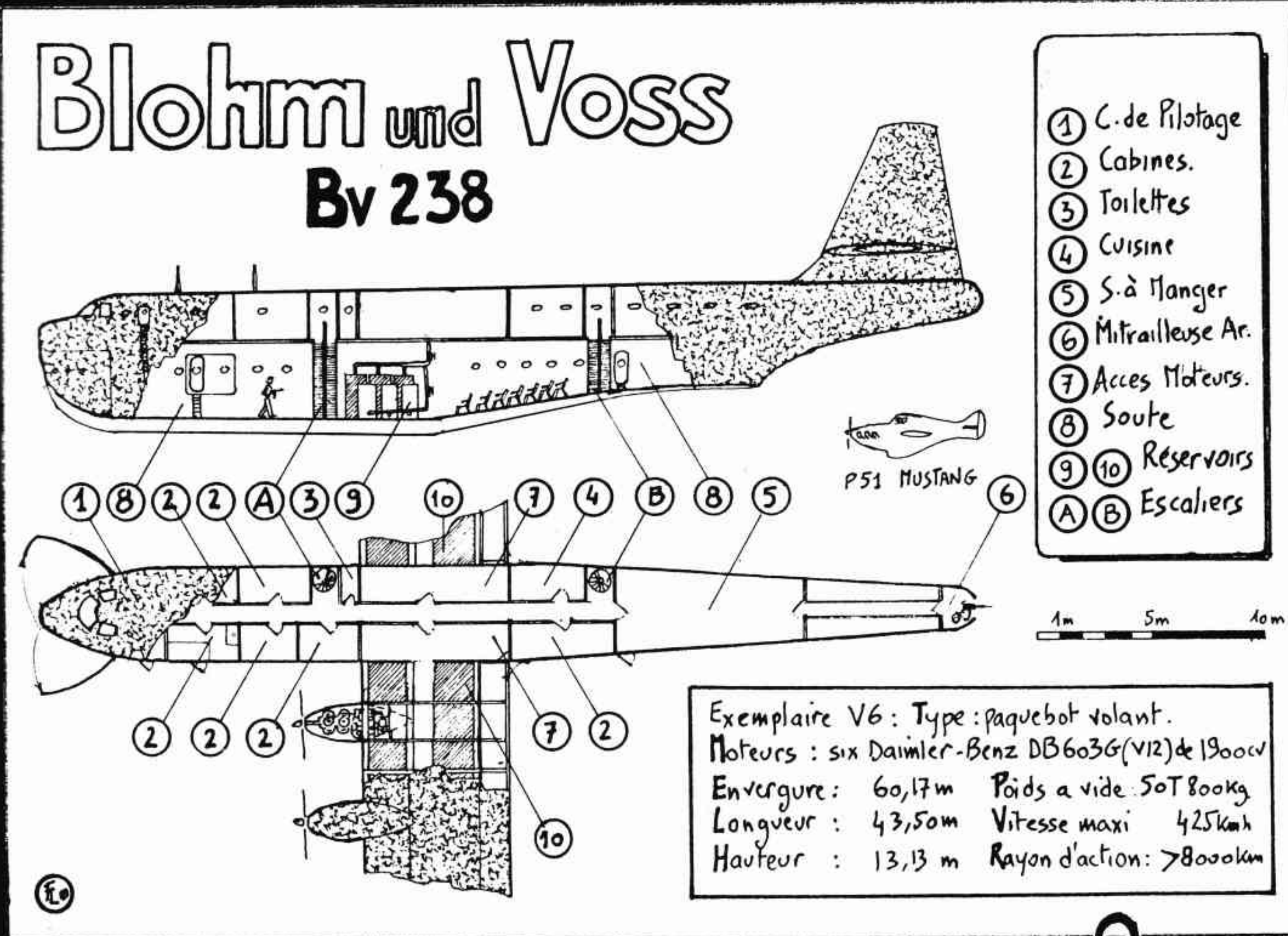
Heureusement pour les PJ, un des moteurs prend feu et l'avion s'arrête. Des réparations s'imposent et une vedette ramène à terre Krüger avec 3 de ses officiers et six SS. Les techniciens restent à bord et s'affairent près des moteurs droits. Les PJ ont deux heures devant eux avant le départ définitif.

L'hydravion est à 500m des rives du lac, cachant les hangars. Les PJ peuvent l'atteindre en nageant mais l'eau est glacée (jet sous CON; si raté, perte d'1pt de CON) et ils ne peuvent emporter que leur pistolet avec eux. Avec un TOC réussi, ils trouvent une barque dans les fourrés. Grâce à cette embarcation ils peuvent emporter tout leur matériel.



Il n'est pas difficile de s'introduire à bord, les techniciens sont trop occupés par leurs réparations pour remarquer les intrus. Les PJ doivent se hater s'ils veulent mettre l'appareil hors d'état de voler et finir avant le retour de Krüger : toutes les 5mn, chaque joueur fait un jet sous chance ; en cas d'échec le colonel et les SS montent à bord. Pas de panique, toutefois, les cachettes ne manquent pas:

Dans la soute (**8**), il y a 30% de chance qu'un SS descende. Si un des PJ passe à moins de 2m des escaliers A et B, il y a 20% de chance de se faire repérer.





Plan des environs de Mareil

LE VOYAGE VERS NEW-YORK

Le voyage dure 24 heures; l'hydravion vole au ras de l'eau pour éviter les interceptions. Arrivé au dessus de New-York, l'avion s'élève tandis qu'a lieu l'invocation du Dieu.

Azathoth détruit la cité et Krûger se pose près d'une plage où il se proclame Führer du Nouveau Monde.

Avant cet instant fatidique, les PJ peuvent saboter l'avion ou le détourner vers un aérodrome allié (attention à l'interception de la chasse !).

S'ils accomplissent cet exploit, Krüger se suicide en croquant une capsule de cyanure dissimulée dans une dent creuse. La statuette se réduira en cendres un quart d'heure après sa mort. Les P.J seront alors vivement félicités mais personne ne voudra croire qu'ils ont sauvé le monde : la statuette était la seule preuve.

S'ils sabotent l'avion (qui tombera alors à la mer) ou s'ils déclanchent une bataille rangée dans l'appareil, les PJ ont toutes les chances d'y rester.

Ils seront alors décorés à titre posthume de la Victoria Cross. □

Frederic Lascombes
Jean-charles Vidal



les pnj

LE CAPITAINE HENRI ET LES RESISTANTS.

Toutes les caractéristiques à **9**.
Armes au pourcentage de base (fusil de chasse, armes de 14-18, Sten...)

LE PERE LEFRANC

FOR : 14, DEX : 16, INT 8, CON : 14 APP: 8, POU : 18, TAI : 12, SAN : 99 EDU : 4
Idée : 50%. Pts de Vie : 13
Chance : 90%. Pts Magis : 18
Conn. : 20%. Pts San.Mentale : 37
Bonus Force : +ID4
Compétences:
Baratin: 30% / Occulte: 73% / Premiers soins : 67% / Psychologie: 43%/ Fusil de Chasse : 44% / Fourche (dégats 4D4: empale) : 32% /Faucille: 60%/Mythe de C.:0%.

Le père Lefranc connait le sort:
Confusion mentale : Portée : 20m; Effet : immédiat ; Durée : 1 Round objet : 1 Créature ; Coût : 4 P.M.

Si l'utilisateur réussit le duel POU/POU, il trompe les sens de la victime, de telle façon qu'elle ne peut se rendre compte de ce qui se passe. Il sait si le sort a réussi et peut agir en conséquence : sortir une arme, fuir...

RIQUET LEFRANC

Tirer au fusil Lebel (semi-auto, cal 3036): 45%, Tirer au fusil de chasse (cal 20): 55% .Points de Vie : 10

LES TROGLODYTES

FOR : 12, INT : 9, CON : 12, POU : 7, TAI : 14, DEX : 19, Pts Vie : 13
Déplacement: 10 ; Attaque: 90% dégats : 3+ID3
Armure : Les armes blanches infligent 1/2 dégats ; toutes les autres, un seul point de dégat. Effet sur la SAN : ID4/0 Pts de SAN.

OFFICIERS SS

Carastéristiques: 14 ; P.V : 14.
Armes : P.38, Bergmann : 60% . (Ils participent à l'incantation finale).

SOLDATS SS

Caractéristiques à 12 ; P.V : 12.
Parler Allemand : 40%, Armes : Bergman (P.M 9mm) : 45% / Couteau de commando: 60%
Mitrailleuse lourde sélectionés : 40% Ce sont des serbo-croates connus pour leur férocité et leur fanatisme. Seuls les officiers parlent correctement allemand.

LE COLONEL KRUGER

FOR : 16, DEX : 14, INT ; 17, CON : 17, APP : 5, POU : 25, TAI : 19, SAN : 68, EDU: 17
Idées : 85% Pts Vie : 18
Chance : 125% Pts Magie : 25
Conn. : 85% Pts San Ment : 0
Bonus force : +ID6

Compétences:
Discussion : 72% / Psychologie : 77% / Parle et écrit les langues européennes: 66% / Mythe de Cthulu : 31%
Armes: P.38 (9mn auto) : 40% Dégats: 1d10

Description:
il a l'aspect d'un colosse d'une cinquantaine d'année de 1,90m pour 110kg. C'est un homme froid, calme, qui n'élève jamais la voix et dont les yeux de saurien ne scillent jamais. Son goût pour les jeunes éphèbes est sont talon d'achille. Il garde ses origines soigneusement secrêtes : Il est le Comte Crugernik, du Montenégro.

Krüger connait le sortililège suivant :

L'horrible Mort rouge : Portée 5m ; Concentration : 1 R. Il faut investir un nombre de Pts Magie supérieur à CON/2 de la victime.
Vient ensuite une lutte POU/POU.
En cas de réussite, les vaisseaux du visage de la victime enflent démesurément pour exploser dans une grande gerbe de sang (perte de SAN : spectateurs 1d6/1d3) ; utilisateur (Pts magie:2) ; Victime (2D6 automatiquement). Pour survivre, la victime doit réussir un jet sous 2xCON : Elle tombera dans le comas avec 2PV, une APP de 3, une CON de 3+ID4. Sinon c'est la mort.

POSSESSIONS DE KRUGER

- *"Le livre d'Eleisir"*
D'un format réduit, contient les sorts : Appel d'Azatheth ; Terrible malédiction d'Azathoth ; Contact goules ; l'horrible Mort rouge. Caractéristiques du livre identiques aux " livre cryptiques de Hsan". Il est écrit en Allemand ; Krüger le porte toujours sur lui.

- La statuette :
Taillée dans une pierre rougeâtre, elle représente un gnôme ventru de 15cm, sans visage. Son aura est malsaine, mais fascinante aussi ; ceux qui ratent leur jet sous POU restent à la contempler jusqu'à ce que des traits particulièrement terrifiants semblent apparaitre sur le visage ; coût de la vision ; IDIO/1 SAN. Toute personne qui la touche à mains nues attire l'attention de chiens de Tindalos.

votre participation à GRAAL

Cette page vous permet de nous communiquer vos impressions et vos idées sur les Hors Série de **GRAAL**.

Nous ferons de notre mieux pour tenir compte de vos réponses pour mieux répondre à vos aspirations.

De plus un tirage au sort parmi le courrier reçu désignera 3 gagnants qui recevront un abonnement de 6 mois à la revue.

Ce Hors Série comprend plusieurs articles exclusivement consacrés à l'écrivain. Que pensez vous de ces pages qui ne parlent que de Lovecraft et pas de Jeu de Role ?

- ☐ Il n'y en a pas assez par rapport aux autres sujets
- ☐ Il y en a trop par rapport aux autres sujets
- ☐ Il y en a juste assez

Ce Hors Série comprend plusieurs articles et aides de jeu consacrés uniquement au jeu "l'Appel de Cthulhu". Pensez vous que :

- ☐ Il n'y en a pas assez par rapport aux autres sujets
- ☐ Il y en a trop par rapport aux autres sujets
- ☐ Il y en a juste assez

Contrairement au Hors Série N°1 (Tolkien) qui parlait de deux jeux de rôle (JRTM et Rolemaster), celui-çi se limite à un seul. Préférez vous que:

- ☐ Le numéro se concentre sur un seul jeu
- ☐ Le numéro se disperse sur plusieurs jeux

En ce qui concerne le nombre de pages

- ☐ Il y a trop de pages pour un thème unique
- ☐ Il y a suffisamment de pages pour un thème unique
- ☐ Il n'y a pas assez de pages

Le sujet que vous souhaiteriez voir traiter dans le Hors Série N°3 de GRAAL

- ☐ Moorcock (Stormbringer, Hawkmoon)
- ☐ Howard (D&D et AD&D)
- ☐ Les Jeux Grandeurs Natures
- ☐ Les Jeux de Science Fiction (Star Wars, E.G., Traveller..)
- ☐ Les Wargames
- ☐ Autre, précisez:

Vos commentaires sur le présent numéro :

. . . .

. . . .

. . . .

N'oubliez pas vos coordonnées:
Nom:
Prénom:
Adresse:

Notre adresse: GRAAL, 35 rue Simart, 75018 Paris

SOLUTIONS DES JEUX

SOLUTION DES REBUS FOUS:

REBUS N°1: *Dagon* (dague-on), -1 pt de SAN. REBUS N°2: *Dans l'abime du temps* (dent abime du temps),-1d3 pts de SAN REBUS N°3: *La couleur tombée du ciel* (la couleuvre tombée du ciel), -2 pts de SAN. REBUS N°4: Je suis d'ailleurs (j'essuis d'ail R), -1d6 pts de SAN. REBUS N° 5: *L'horreur dans le cimetière* (l'O herre dans le cimetière), -4pts de SAN... Comment vous sentez vous à présent ?

SOLUTION DES MOTS CROISES



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	C	T	H	U	L	H	U	■	E	T
2	I	R	I	S	■	I	S	O	■	R
3	M	O	D	E	M	S	■	O	T	O
4	E	P	E	E	■	T	A	■	I	N
5	T	■	U	■	G	O	I	T	R	E
6	I	■	X	■	L	I	G	U	E	■
7	E	R	■	T	E	R	R	E	U	R
8	R	A	V	I	N	E	E	■	R	A
9	E	V	I	T	E	■	U	R	■	T
10	S	I	N	I	S	T	R	E	E	S

SOLUTION DU TEST "Etes vous lovecraftien ?"

1:A / 2:C / 3:B et D / 4:A et D / 5:B et D / 6:B / 7:A / 8:C / 9:C / 10:D / 11:A et C / 12:C / 13:C / 14:C / 15:B / 16:C / 17:question concours / 18:B / 19:C / 20:D .

En comptant 1 pt par réponse juste, combien avez vous sur 20 ?

0 à **5** pts: Votre bibliothèque personnelle mérite d'être plus fournie.
6 à **10** pts: Il est temps de commencer votre initiation au culte de Cthulhu, renseignez vous auprès des recruteurs.
11 à **15** pts: De gentils messieurs en blouse blanche vont venir rapidement vous chercher, soyez coopératif.
12 à **19** pts: Cachez donc vos tentacules, cela fait négligé en société.
20 pts: Vous pouvez travailler à la rédaction de GRAAL, téléphonez nous.


WHOG SHROG
LE JEU DE RÔLE
Un nom qui claque au vent
de la destruction,
comme un étendard funeste...
MAC'Graffiti 45 75 71 55
SIROZ
PRODUCTIONS
43 87 43 02

1607

LES TECHNOGUERRIERS®

LE JEU DE RÔLE DE BATTLETECH

